XBOX 360 • XBOX ONE • PLAYSTATION 3 • PLAYSTATION 4 • NINTENDO WII U • PS VITA • 3DS

a videojáték

KONZOL magazin

www.konzol.eu

2013. SZEPT. IV. évf. 5. szám

799 Ft

ISSN 2061-8808

32. szám



DIABLO III

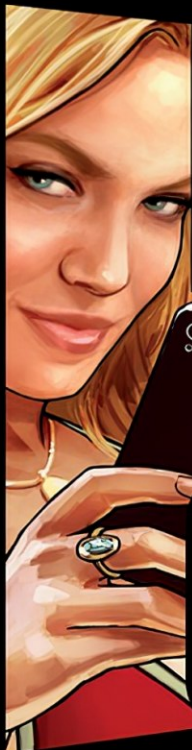






grand theft auto V

FIVE













SZEPTEMBER 17.

18
www.pegi.info



PS3



#GTAV



XBOX 360

XBOX LIVE










Sikeresen legyűrtük az év rekord melegekkel támadó legforróbb időszakát és örömmel jelentjük, hogy a tikkasztó hőség ellenére egyetlen tesztgépet se bírtunk két vállra küldve elfüstölni. Időnként megrémültünk ugyan az olvadt műanyag forgácsokat okádó konzolok mítoszának életre kelésétől, ám „Gamerius", a videojátékosok képzelt védőszentje végül erőt öntött emberbe és technikába, így sikerült minden friss anyagot - bár nem kis kínok árán - letesztelnünk, majd összehoznunk a legújabb lapszámot, amely sokatok nagy-nagy örömére a digitális különkiadás után ismét papír alapon kerül aktív figyelmetek megtisztelő fókuszába.

Közben elstartolt az év második annuális „játékünnepe" a Gamescom, ahová több embert is delegáltunk idén. Picachu-t és Kriszt eresztettük ezúttal szélnek a kölni rendezvényen, ahol reményeink szerint embertelen mennyiségű promóciós matériát sikerült összegarázdálkodniuk, akár a kiadók masszív fenyegetésével.
Zsarolás bűntettére egyébként nem érkezett feljelentés a német hatóságokhoz, így bízunk abban, hogy kiváló kollégáink ezúttal is priusz nélkül folytathatják zsurnaliszta karrierjüket a magazinnál. Látni, hallani és próbálgatni természetesen megint volt mit, amiről szokásunkhoz híven be is számolunk Nektek bővebb lére eresztve odabent.

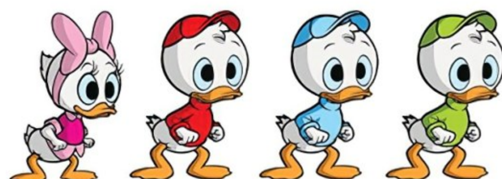
A mögöttünk hagyott uborkaszezon leginkább király játékokat termett, mintsem számunkra érdektelen, hosszúkás formájú, zöld színű konyhakerti növényeket, így olyan nagyobb volumenű címekről formálhattunk beható véleményeket, mint a Splinter Cell legújabb felvonása, rolmanus górcsöve alá helyezve, az általam rommá nyüstölt Payday 2, vagy éppen a PS Vita-s Killzone-iteráció, Dzsek tollából fröccsenve papírra.
Akik a Rayman Legends-et hiányolnák a leltárból, azoknak megnyugvásul üzenjük, hogy a következő lapszámot vette célba a Ubisoft üdvöskéje, mert ebbe a kiadásba késés miatt már sajnos nem tudott belépőt váltani.

A szerencsésebbek handheldeken (is) tesztelhettek festői strandok tágas fövenyein henteregve, miközben a többiek úsztak párát saját verejtéktengerükben a tévék előtt görnyedezve. Kemény hónap volt ez minden szempontból, de újra itt vagyunk Veletek, kezetekben a 32. Konzol magazinnal, amihez nagyon kellemes olvasást kíván illusztris csapatunk valamennyi oszlopos tagja.

FutuRetrO





BEMUTATÓ

TESZTJEINK







Vitatkoznál velünk?
Hozzászólnál
a véleményünkhöz?
MEGTEHETED!
www.konzol.eu

06

48



ROVATAINK

NYÁR VÉGI EURÓPA KÖRÚT



Lassan tradícióvá növi ki magát, hogy a kölni **Gamescom** rendezvény jóvoltából kiugrunk Németbe néhány napra, összekapcsolva egy kis nyaralással, ami természetesen idén sem maradhatott el.
A különbség csupán annyi, hogy idén inkább egy kis Gamescommal kötöttük össze a nyaralásunkat, melyre lényegében Peti már tavasz óta folyamatosan spanolt visszaszámolva a napokat, miszerint zúzzunk ki Monte Carlo-ba elcseszni egy rakás „fölös" pénzt, ha ha. Vasárnap korahajnalban indultunk izmos 4:30-as időpontban, mely nálam kb. annyit jelentett, hogy 4:40-re lecuccoltam 2 óra alvással, no meg rahedli cumóval, mert ugye csak én vagyok olyan pihent, hogy egy hetes útra „kissúlyzót" is pakolok.
Még jó, hogy a barátnőm segített, ugyanis indulás előtt 20-30 perc alatt csesztem össze mindent a bőröndbe egy hétre, miközben erőteljes pánik kezdett úrrá lenni rajtam, hogy ezek mindjárt a ház előtt toporzékolnak, hogy hol vagyok már… Érzékeny búcsút vettem a nőmtől, majd nekilódultunk az M1-esen Ausztria felé. Hárman indultunk el Bucsi mesterrel, aki jelen esetben gyárakat - amúgy pedig hidakat - tervez Nyíregyházán, legalábbis valami téves főtengely távról hadovált a telefonban a helyettesének, reméljük nem dől össze.
Idén nem májer BMW-vel nyomultunk, de jobb is, mert Peti új Octavia-jában legalább elfértünk, igazából még így is ****ra bezsibbadtam hátul hazafelé. Így viszont kipróbálhatta a német autópályán mit tud a „kis" 1.4-es turbóbenzines, a 230-at vitte telepakolva is, de sokat nem élveztünk belőle - fogyasztás tekintetében hála az égnek – mert ezek a németek nem éppen komplettek a folyamatos autópálya átépítés és dugók kapcsán, komolyan mondom összességében még Mo-n is jóval gyorsabban lehet haladni. Az út első állomásunkra Rottenburgba (Aminhoz, Peti barátnőjének unokatesójához) relatíve eseménytelenül zajlott, leszámítva néhány zsibbasztó dugót a 40 fokban. Próbáltam intenzív igyekezettel aludni, ám elől ülve már csak azért sem ment, mert drága Peti barátom vagy 10 percenként rákurjantott egy sofőrre, hogy „EZ HÜLYE, mi a ráknak vág be elém!!!", vagy kedvenc kis MP3 gyűjteményén az Aladdin főcímdalához érve vehemens Csonka Piciként zendített rá, hogy „EGY ÚJ ÉLMÉÉÉÉNNY", én meg szívrohammal ébredve riadtam fel bétából.

Szívmegállásomat igen csak tetézte, hogy 2 órás alvásomat esti mulatozással, és 6 órás alvásokkal, ellenben tömött zsúfolt intenzív napokkal igyekeztem fokozni, így kb. mosott sz**nak éreztem magam mire hazaértünk… igaz, FELTÖLTÖTT, élményteli mosott sz**nak. Hétfőn elugortunk tavalyhoz hasonlóképp az Europa-Parkba a német-francia határ közelében, újfent felültünk néhány többszörös G hatású hullámvasútra.
Idén a legkeményebb kóválygóssal (Blue Fire) kezdve, de a legnagyobbra (Silver Star) okos fejemmel ismét nem ültem fel, ami nem is baj, tekintve, hogy Peti beszámolója alapján Amin szabályszerűen pánikba esett a második hullám után. Érthető, tekintve, hogy már a parkoló is az utasok sikolyától volt hangos, ahogy dübörögve elzúztak mellettünk a vasútkocsik. A vidámparkos élményt igazából csak négy negatívum borította némi ködbe. Első körben a hullámvasutak előtti hosszas sorban állások, mivel a borúsabb idő ellenére még többen is voltak, mint tavaly, és itt jön képbe a második kör, miszerint sorban állás közben egy 15 perces irdatlan jégesős zuhi kapott el minket, az egyetlen biztos fedezéket pedig egy „kisebb" 20 fős török család foglalta be magának, hogy egyem a drága szívüket... Harmadik negatív élményünk szintén csuromvizes élménnyel függ össze a jópofa folyódrafting nyomán, majd végül a célbadobós stand okozott nekem álmatlan éjszakát. Mivel mindig is jól céloztam, potyanyeremény volt számomra egy kinézett 60 centis Minion, a barátnőm kislányának és kisfiának. Mármint az lett VOLNA, ha nem vállalom be Aminnak, hogy neki is segítek dobni, miután zsinórban kétszer a közelébe sem ért a célnak. Csak ezután közölte a pultos nő, hogy naponta egyvalaki csak egyszer dobhat, ha nyert (próbáltam 20 euróval megkenni, de hiába), Amin ellenben jól befoglalta magának, miszerint a dobást ő fizette.
No komment, illetve maradjunk annyiban, nem kívánok többet Miniont látni! (Petinél meg kell jegyezzem rendes volt, szerinte engem illetett volna, és lelkesen próbált nekem nyerni egyet, de sajnos nem ment.)

















Na ami a lényegesebb, hogy kedden végre elugortunk 400 km-re Kölnbe, igaz, akkor még nem a rendezvényre, csak a hotelba, illetve egy óra erejéig összefutottam faterral, aki konkrétan az útvonalunkra eső autópálya mellett lakik 30 éve. Peti barátnője Orsi, illetve már „menyasszonya" (bizony bizony), aki este csatlakozott hozzánk 11-kor a kölni reptéren (késett a gép a ratyi tűzijáték miatt), ahova ellenben ki kellett valahogy jutni, a többiek pedig már 8-tól bepiálták.
Autópályán azért kevésbé para vezetni új 5 millás verdát, de városban elsőre, hááát… 3 dolgot utálok, ismeretlen kocsiba beülni, ismeretlen helyen vezetni, és pláne utóbbi esetben sötétben. Nos ez mind megvolt cs*ssze meg, de sebaj, nem volt gond. Leszámítva a parkolót, ahonnan valahogy nem tudtunk kijutni a kártyával, mire Peti kissé becsiccsentve beletojt, mondta ugorjak ki, majd a padkán át kirongyolt az útra. Mondtam ez extra gáz lesz, csöppet magas és le fog érni az alja, de nem izgatta, ÁJJJ, kissé kellemetlen hangja volt, de reméljük csak a műanyag burkolat csappant picit oda. Na jó, nem olyan vészes, de mindenesetre vicces volt, fogtam a fejem.

Másnap ugortunk be a Gamescomra, melyre még visszatérek lejjebb… majd ezután rögtön szünet nélkül zúztunk Monte Carlóba. Hát gyerekek ez egy pofátlanul gazdag hely, Rolls-Royce, Bentley meg Ferrari szalon egymás mellett, egy utcával arrébb Jaguárok, de olyan sűrűséggel rohangálnak Lamborghinik, mint nálunk a Suzuki Swiftek. Kb. egy 20 millás BMW ott az átlag verda, de 2 percet kiülve az útra tuti látsz egy-egy Veyront is. Kemény három napot lazítottunk, kis híján jól leégve a strandon, és egy vagyont otthagyva, eh…. legizgisebb élményünk talán a motorcsónakos vízi párna volt, melyre 4-en is felugorhattunk potom 30 ezerért.
Jópofa, de azért egy kicsit durva, tekintve hogy 1-2 perc után az életedért küzdve kapaszkodsz, mikor már hatalmas önfeláldozással torkaszakadtából ordítottam a motorcsónak felé, hogy STOOOOOP, az pedig NEM hallotta, és fejben már elképzeltük, ahogy a vízbe esve átadjuk magunkat a hullámoknak… végül az életemet kockáztatva elengedtem a kapaszkodót, hogy intsek a vezetőnek lassítson picit.
Hát ilyen alkar göcsöt rég kaptam a konditeremben. Jó volt 10 rongyért pizzát enni, no meg ka-szinóban a nagy rulettnél a nagyvagányok között megbújva megnyerni a vacsi árát. Aztán másnap a lüke fejemmel egyedül, a kis rulett géphez ülve, miután engedett 20 percig nyerni, utána 10 körben zsinórban g*cizett velem a buherált gép, miután kifigyelte az összetettebb matematikai taktikám, úgyhogy jó 100 euróval lettem akkor este szegényebb, de hát a macskákkal ellentétben egyszer élünk, a mellettünk ülő fazon pedig bő két millát vágott be a gépbe. Monaco, így szeretünk!



Utolsó állomásokként még megnéztünk a francia Marineland víziparkban többek között egy király Kardszárnyú delfin showt. Hát ezt sosem felejtem el, mindig imádtam őket, halál aranyosak, értelmesek, és durva élmény élőben látni őket 8 tonnás pompájukban. „Végső állomás"-ként nem a halál üldözött minket, hanem Genova-ban szálltunk meg, ahol már alapból kétszer olcsóbb volt minden, mint Monaco-ban.
Szép város, csak borzalmas a közlekedés, és a kisebb pénzváltókban értelmes pultos gyanánt csupa bevándorló analfabétákkal találkoztunk, akik még számlát sem nyomnak. Még jó, hogy nem hamis pénzt kaptunk (Orsi vizsgálata nyomán legalábbis, aki hotelban dolgozik).

Király élmény volt, egyébiránt a Gamescom szerintem idén nem volt olyan bejövős, tekintve, hogy most már szinte minden jött-mentet beengednek csak úgy.
Mindenre irdatlan sokat kellett várni, így valamit is kipróbálni igazi kínszenvedés. Hiányoltam a sok-sok tavalyi jópofa óriás figurákat, (volt helyettük gigászi robot), ellenben sok cosplay-es csajszit láttam, tehát látnivaló most is volt bőven.
A játékokra sort kerítünk bőven a magazinban, ellenben két számomra becses címre kitérnék, név szerint a GT6-ra és a Forza-ra. Szemrevaló cucc az új Gran Turismo, de érdemi változást alig láttam rajta. Ha gonosz akarnék lenni, első ránézésre azokat a változtatásokat fogják kiadni vadiúj játékként, amiket DLC-ként, illetve különböző frissítésként illett hozzácsapatni a GT5-höz, de így legalább megmarad a generációnkénti két GT tradíciója. Hurrá. A másik cím a Forza 5, ami már csak azért is nagyon érdekelt, mert általa végre láthattam komolyabban kihasználva az Xbox One-t. Nos, bevallom ettől sem voltam eláj ulva. Rendben van, tűéles volt, de nagyon kimagasló ugrást nem láttam, mint ahogy azt egy generációváltásnál várnám, de persze majd itthon a kanapéban jobban meg fogom tudni ezt ítélni..

Krisz







Sony konferencia

Kérdések várattak magukra, hogy megválaszolásra kerüljenek a Gamescom-on. Mikor jelenik meg a PlayStation 4? Nyomnak-e a PS3 árán? Kap egy kis törődést a PS Vita is? Végül is nem kellett csalódnunk - mindenre megkaptuk a választ.

Az E3-as előadást nehéz, sőt, inkább lehetetlen lesz felülmúlni, így sokat nem vártam a kölni prezentációtól. Lesznek itt biztosan még meglepetések - gondoltam magamban, miközben a sötétségben egy viszonylag zömök sziluettet láttam a pódiumon felbukkanni... majd egy nagy fotelt utána.
Elkezdődött. Se szó, se beszéd, a kivetítőkön egy kezelőfelület tűnt fel, aztán néhány másodperccel (szó szerint - érzéseim szerint tíz másodperc sem volt!) később már a Killzone: Shadow Fall-t játszotta valaki.
Hoppá, kilépett. Twitter. TwitchTV. Vissza a játékba. Basszus, ez gyors. Aztán míg a képernyőn a Let's start the show :) íródott ki... és tényleg, ez a PlayStation 4 kezelőfelülete volt működésben! Shuhei Yoshida, a SCE Worldwide Studios főnöke szavak helyett tettekkel mutatta be a nemsokára megszülető PlayStation 4 képességeit...



A jelen

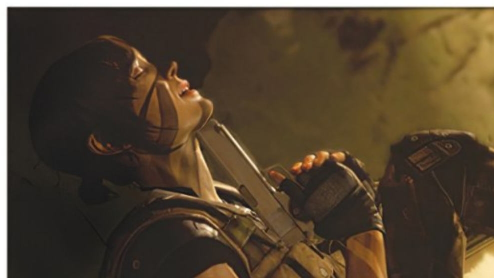
I feel so close to you right now - dalolná Calvin Harris, de Jim Ryan meggátolta ennek megvalósulását. Jim korrektül felkészült, ám úgy vélem, egy picit szárazon adta elő mondanivalóját, amely viszont tartogatott meglepetéseket. Folytatódott a dejavu, hiszen itt is a PlayStation 3-mal indult az információáradat.
Elsőként a ***Gran Turismo 6***-ot láthattuk, amely a Polyphony Digital műhelyéből december hatodikán fog megjelenni világszerte! Lehet, hogy a Nintendo által elindított „jelentessük meg a játékokat mindenütt ugyanakkor" mozgalomra rákapnak a többiek is? Ez csak jó lehet. Hát még milyen lesz az, amikor a nagyobb gyártók, illetve tervezőstúdiók (Alfa Romeo, BMW, Bertone, Giugaro, stb.) közös eredményeképp koncepciós autók készülnek el, melyek végül (kizárólagosan) a GT6-ban is uralmunk alá kerülhetnek!? Erre csak egy szót mondok: elszánt... és akkor még ott van a készülő GT film is, mely Lucas Ordoñez történetét meséli el, aki játékosból lett versenyző a GT Academy-nek köszönhetően. (És ne feledjük Kaz Yamauchi nyilatkozatát: meg szeretné jelentetni PS4-re is a GT6-ot, de lehet, hogy ez átalakul egy folytatássá, azaz GT7-ként jöhet ki addigra... érdekes.)

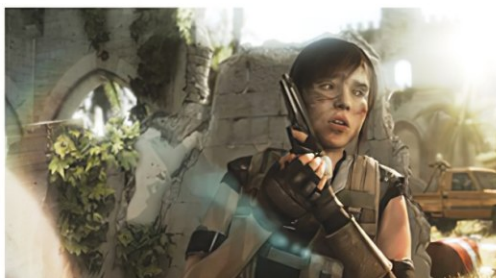
A PS3 továbbra sem kerül elhanyagolásra. Kitűnő példa erre a The Last Of Us, illetve az október elején támadó ***Beyond: Two Souls***. Vagy mondhatnám a 2013 során érkező ***LittleBigPlanet Hub***-ot is, amely freemium rendszerben fog működni.
Ha rendelkezel az első két résszel, akkor, amit ott összeszedtél, áthozhatod ide. Lesznek ingyenes tartalmak is (ígéretek szerint a Creator mód korlátlanul elérhető lesz), és így könnyen rákapatható lesz sok játékos arra, hogy fizessenek egyes dolgokért.
Egy mondatban: LBP Hub... mert a játékos is lehet kreatív.
A ***Grand Theft Auto V*** PS3 bundle-headset párosról már regéltem korábban, úgyhogy ezt nem is ismételném meg, de új információ az, hogy aki előrendeli a szeptember 17-én érkező játékot, a DLC mellé 75%-os kedvezményt kap egy korábbi Rockstar játékból.

A hordozható jelen

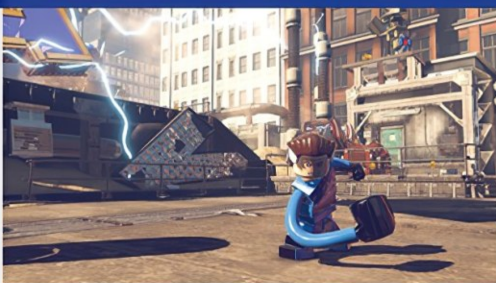
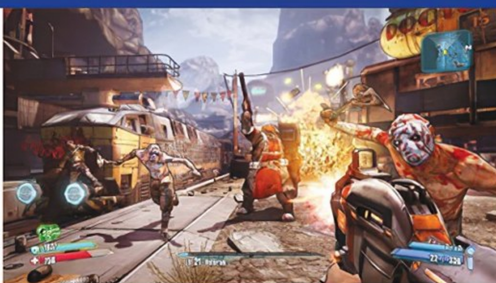
Néma csend, és témaváltás a ***PS Vitára***. (Mondom én, ugyanazt a felépítést követik!) Már 900-nál is több játékot jelentettek meg már eme handheldre, amelyből majdnem 150 készült alapból eme platformra kihang-

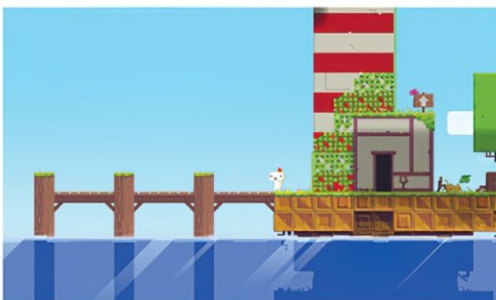
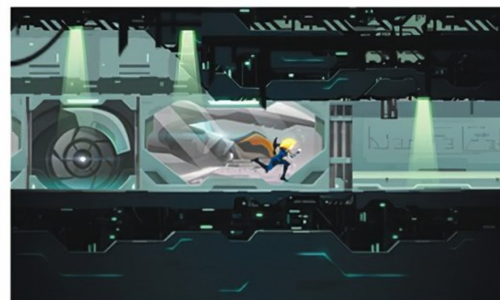






súlyozva (pl. a Gravity Rush erre egy nagyszerű példa). Persze figyelembe kell venni a nem annyira tehetős embereket - nekik készülnek a MegaPack-ok, amelyek 6-10 játékot tartalmaznak egy dobozban - 35 euróba fáj egy ilyen, melyhez egy 8 GB-os memóriakártyát is kapunk, vagy egy bundle részeként is le tudunk csapni rájuk, ha még nincsen PS Vita birtokunkban. Három új csomag érkezik az európai piacra, és mire elkezdtem volna lekörmölni a kijelzőkön látottakat, Jim folytatni kezdte beszédét.
A fenébe már! Ja, hogy milyen játékok jönnek? ***Batman: Arkham Origins Blackgate*** (3DS-re is jön; október 25-én jelenik meg), ***Lego Marvel Super Heroes*** (szintén október), ***Football Manager Classic 2014***, és kisebb meglepetésként a ***Borderlands 2***, amely 2014-ben jön! Itt a közönség reakciója egy örömteli tapsvihar volt, nem is csodálom.
Az indie vonulatot is befogadja a handheld: a ***Fez*** első része (a másodikat leshetjük, nem fog elkészülni), a ***Starbound***, illetve a ***Velocity 2X*** is idén érkezik - igaz, a PS4 is megkapja őket. De az ***árcsökkenést*** nem, ugyanis a PS Vita Wi-Fi modelljének az ára ***199 euróra*** zuhant, illetve a ***memóriakártyák árát is*** lejjebb vitték!
Egy lágy kanyarral átváltottunk a first-party PS Vita címekre, és nem is kellett csalódnunk. Először is a már ismert - illetve hamarosan meg is jelenő - címekről esett szó: ***Killzone Mercenary***, ***Tearaway***... és aztán számomra a konferencia hatalmas meglepetése az olasz Ovosonico-tól, akik az XDEV-vel együtt dolgoznak. A játék címe ***Murasaki Baby***. Szomorúan mesteri, mesterien gyönyörű, gyönyörűen elvont, kifejezetten darkos. Massimo Guarini keze nyoma például a ***Shadows of the Damned***-ben ott volt már, és most kifejezetten érdekes alkotással állt elő. Az érintőképernyőn vezethetjük az édesanyjáért síró babát, aki bizony ellenkezni fog. Emberi. Ekkor lép be a játékba a tapipad - váltsunk hangulatot, és máris együttműködik velünk. Ne feledjük a kezében a lufit - enélkül nem élhet túl semmit sem. (Homázs a Super Mario World 2 - Yoshi's Island felé? Ki tudja...) Az előzetes videóban a zene, a látványvilág (amely amúgy Tim Burton beütésű), minden összeállt... fantasztikus. És a közönség reakciója... szintén.

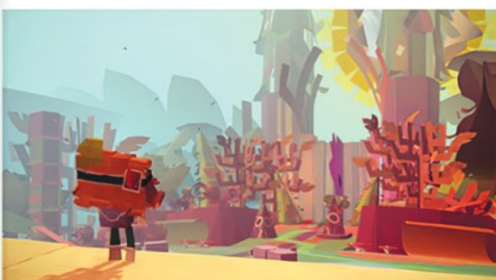
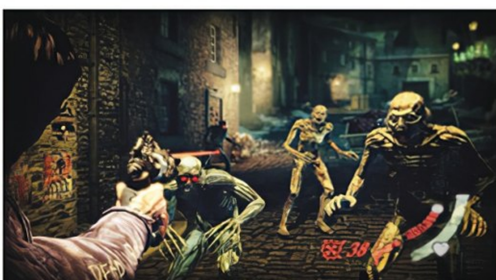
A második bejelentett cím is kicsit érdekes volt. A ***BigFest***-ben, mely egy free-to-play játék lesz, a célunk egy sikeres zenei fesztivál létrehozása. Fedezzük fel a sikeres bandákat, adjunk nekik esélyt fellépni, és arassuk le a babérokat. Tycoon játék zenei köntösben, meglepő cím, annyi szent.

Út a jövőbe

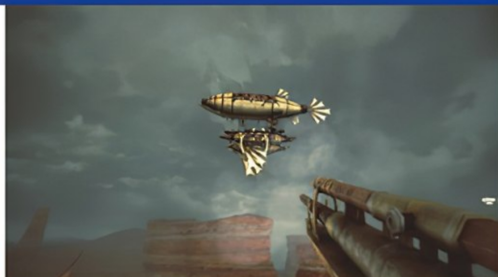
Egy újabb videó után, melyben a fejlesztők kimutatják pozitív véleményüket a Sony handheldjéről, egy bizonyos Mark Cerny jött a porondra, aki a kilencvenes évek végén volt elnöke a Universal Interactive-nak.
Ha ő nem lett volna, minden bizonnyal a Crash Bandicoot-Spyro the Dragon-Jak and Daxter-Ratchet and Clank franchise-ok másképp (vagy talán egyáltalán nem?) léteznének. Ma ő a PS4 lead architect posztjában a Knack nyitócímen dolgozik.
Ha valakin, rajta tényleg érződik a videojátékok iránti szeretet. Élmény volt hallgatni! Szerinte a PS4 a legerősebb konzol napjainkban, illetve a PlayStation történetének legerősebb nyitókínálata előtt állunk, sőt, a megjelenés utáni pár hónapban is egész változatos játéközön lep majd el bennünket. Könnyebb, hatékonyabb lett az indie fejlesztőknek PS4-re fejleszteni, amelynek köszönhetően a videojátékok renenszánsza érkezhet el eme konzolon! Bátor, merész szavak.

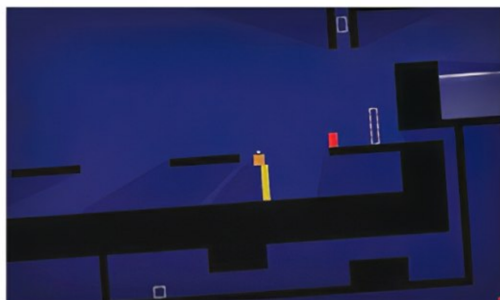
Cerny után Shahid Ahmad prezentált nekünk töményen pár indie címet. Elég. Töményen. Azzal a felütéssel, hogy egy indie fejlesztői forradalom van készülőben. Magabiztos. Indie = szabadság. Elsőként a ***Rogue Legacy*** (PS4/Vita, de szerintem a PS3-at sem hagyják ki, 2014-ben jön) volt megemlítve, véletlenszerűen generált pályáival kihajítja a beseggelem a pályákat faktort az ablakon.
A megszerzett cuccaid halál után is maradnak, hogy ne hajítsd a kontrollert a falhoz egy kis idő után. A ***The Binding of Isaac*** is











utat talál a PS4/Vita párosra - a ***Rebirth*** alcímet kapott 2D-s kalandjáték (mely engem a The Legend of Zelda NES-es részeire emlékeztet néhol) 2014 tavaszán jön, és aki PS Plus előfizetéssel rendelkezik addigra, ingyen letöltheti majd - érdemes is lesz, mivel új grafikus motort is kapni fog a konzolos verzió.
A 2005-ben megjelent N játék új generációja, az ***N++*** (az első konzolos verzió N+ névre hallgatott) télen jön PS4-re - többjátékos móddal, elég sok pályával megáldott akció-platformerről beszélünk. Ismerős-e nektek a ***Thomas Was Alone***? A PS3/Vita párosra áprilisban megjelent puzzle elemekkel megspékelt platformert elkészítő Mike Bithell új alkotása, a ***Volume*** szintén jövőre készül el PS4-re, illetve PS Vitára.
A kreativitással megáldott játékosok kiélhetik magukat, hiszen létrehozhatnak, vagy akár feljavíthatnak mások által létrehozott pályákat, melyeken a célunk észrevétlennek maradva eljutni a rajttól a célig.
Steampunkot vágod? Ha tetszik eme stílus, erre is van példa, ugyanis a Muse Games ***Guns of Icarus Online***-ja (steampunk+FPS kombináció) PS4-re is bekopogtat majd.
A Vlambeer (Luftrauser, Serious Sam: The Random Encounter) is kér az indie-tortából, hiszen a legújabb játékuk, a bájosan retró, de mégis szívmelengetően tetszetős ***Wastelands Kings*** is úton van a PS4/Vita duóra - érkezés újfent csak jövőre.
A Hotline Miami folytatása is készül már. Itt kapásból tapsolni kezdett a közönség csak a játék megemlítésére, ez sokat elmond sikeréről. A ***Hotline Miami 2: Wrong Number*** hű lesz az első részhez stílusában (felülnézetes akció), és ha a zene is olyan kiváló marad, mint az első részben, akkor 2014-ben (milyen sokan készülnek a jövő évre, nem?) a Dennaton Games produktuma a PS4/Vita egyik killer appja is lehet akár! Ezt a listát öt perc alatt (!) adták elő - ha ez nem tömény, akkor semmi sem az.

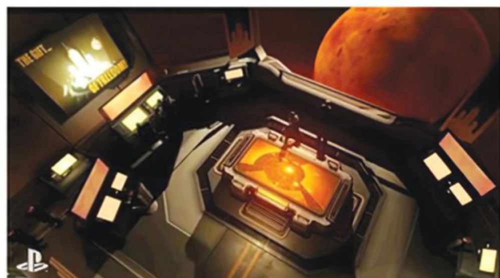
A jövő

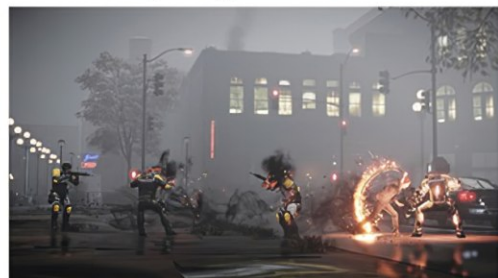
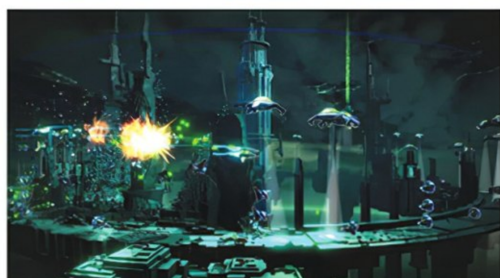
Mikor Michael Denny (Sony Worldwide Studios európai alelnöke) visszatért a pódiumra, kellett is egy kis idő, hogy feldolgozzuk az indie áldást. De még nem volt vége a zuhatagnak! A következő bejelentés a The Chinese Room (SCE Santa Monica segítséggel) CryEngine 3-at használó játéka, az ***Everybody's Gone To The Rapture*** volt.
A Dear Esther stílusát követve, illetve kitágítva hat karakter történetét tudhatjuk majd meg, és a trailerből kiindulva a nyolcvanas évekbe fog minket elvinni a játék.
Rapture világa ámulatba ejtő volt az első pár másodperc láttán, kár, hogy többet nem mutattak számunkra. „Ez a történet a világ végével kezdődik..." Sokat mondó kalandnak nézünk elébe.
A következő bejelentett játék a ***Ryme*** volt.
A Tequila Works ezúttal egy cel-shade szigetre kalauzolja el a kíváncsi játékost, aki egy ősi civilizáció felfedezésének örömét lelheti meg eme nyílt világú játékban.
Az első videó káprázatos volt - a srácok tényleg továbbléptek a Deadlight-on! Ritkán látni ilyen hangulatos világot, a napsugarak mögött ott rejlik a kérdések közepette az élmény, mely ki tudja, meddig várat magára...

A svéd Arrowhead Studios, akik a Magicka című játékkal hívták fel magukra a figyelmet, ezúttal egy csapatos (vagy akár csapatós?) shooter készítésén fáradoznak: a ***Helldivers*** PS3-ra, PS4-re és PS Vitára egyaránt érkezni fog. Képzeljetek el egy Diablo-szerű kameranézettel megáldott lövöldét, amely a csapatmunkára épít.
A finomság a cross-play lehetőségben rejlik: te PS4-en tolod, a haverod PS3-on?
A Helldivers szeretettel várja mindkettőtöket.

A derék finn Housemarque (Super Stardust HD, csak hogy egy viszonylag friss példával éljek a palettájukról) egy eléggé intenzív arcade shoot'em up játékkal készül - a ***Resogun*** (mely a PS+ tagoknak ingyenesen letölthető lesz) merít a múltból, miközben a jövőbe repít, mégpedig látványosan.

A levetített videóban hatalmas robbanások, színkavalkád és egy tempósnak ígérkező játékmenet koktélja dobta fel a konferenciát. 1989. Az Amigán megjelenik a Reflections












oldalnézetes platformere, a ***Shadow of the Beast***. Sikerének köszönhetően két folytatást is kapott, majd a feledés homályába merült. 2014. Az azóta a Ubisoft által felkarolt brit csapat meg fogja jelentetni kizárólagosan PS4-re az első rész remake-jét. Véresen komoly. Aarbron... várjuk feltámadásod! Összefoglaló a régebben már ismertetett címekből? Volt. A ***Playroom*** került ekkor szóba, amely egyfajta techdemó - kombinálja a PS kamera, a DualShock 4, illetve maga a konzol képességeinek összességét, egy kis augmentált valósággal megfűszerezve. Michael bátran jelentette ki: bizony mindegyik PS4-en már a megvásárlás pillanatában várni fogja, hogy beizzítsuk.

A Sucker Punch ***inFAMOUS: Second Son***-ja is bemutatásra került egy új (s kifejezetten akciódús) videóban. Szépnek szép, de csak februárban fog megjelenni a szó szerint lüktető Seattle-ben zajlódó kaland. Amint leforgott a videó, meglepő volt: a többi nagyobb belsős cím (egy kivételével) csak megemlítés szintjén került szóba - tehát nem mutattak újdonságot a ***DriveClub***, ***Knack***, ***The Order 1886*** hármasából, de a ***Killzone: Shadow Fall*** multijából kaphattunk még egy kis ízelítőt...

Az ***Assassin's Creed IV: Black Flag***-ből láthattunk egy új pályát is, amelyet ráadásul a Remote Play funkcióval közösen mutattak be - szinte mindegyik PS4-es címet játszhatjuk a Vitán, ha hihetünk az ígéretnek. Végre nem volt olyan oltári nagy akadozás, mint az E3-on, talán tényleg kijavították a feltehetőleg optimalizációs hibát, ám sose tudni, míg nem kapjuk kezeink közé. Mindenesetre a tengeri csata szép volt!



Egy kis szünet, és máris a Sony-exkluzív pályából robbantottak nekünk egy új videót. Várjuk. A ***Watch_Dogs*** (amely filmadaptációt is kapni fog!) sem volt rossz, hozta a kötelezőt a Dedsec előzetessel. „Itt az ideje felébredni!!!"
Ja és lesz Minecraft is nyítócímként PS4-re... sőt, a free-to-play MMO ***War Thunder*** is berepül addigra!

Játékokon túl

Lesz TwitchTV streamelési lehetőség az Ustream-en kívül – szóval, ha esetleg szoktál közvetíteni, vagy mutatni, hogy hogyan/mit játszol, megteheted egész könnyedén! Elérhető lesz a külföldieknek nem egy video-on-demand szolgáltatás (pl. Maxdome - de hát hazánkban nem lesz nagy eséllyel működőképes...)! Zeneőrülteknek ***Sony Music Unlimited***, amely akár játék közben is szolgálhat nekünk talpalávalóval, sőt, a PS gomb megnyomásával még a hangerőt is vezérelhetjük anélkül, hogy épp az appban lennénk. Még egy funkció, amely nálunk szinte nulla eséllyel lesz a rajt pillanatában: szélessávú internet hozzáférés, együttműködve a szolgáltatókkal.

Ha mákunk van, a Deutsche Telekom leadja gyorsan a drótot a Magyar Telekomnak is, de erre ne vegyünk mérget inkább.

PS Plus. Kötelező lesz a multihoz, de 14 napig ingyen élvezhetjük. Ha a Store-ban előfizetünk egy évre, három hónapot ajándékba kapunk - de érdemes lesz szeptember 20-áig megtenni, mert csak addig él az akció! Szeptemberben pedig jön az Assassin's Creed III, szóval tényleg erősít a Sony az ingyenes játékokkal az előfizetőknek...

Dejavu. Andrew House (SCE-főnök) jött fel a porondra zárásképp. Ő is hozott egy árcédula-csökkentést: a ***12 gigabyte-os PS3 árát leviszik ugyanis 199 euróra***! AC IV, CoD: Ghosts, BF4, Watch_Dogs - ha megveszed a PS3-as verziót, a PS4-est később „jelentősen akciós áron töltheted le egy meghatározott ideig! Később több ilyen játék is beszállhat az akcióba. „A Sony értékeli a hűséget". „És amíg mások váltottak közvetíteni vélt üzeneteiken..." *ujjongás* „mi folyamatosan kitartottunk mellettük" - szólt egy újabb burkolt (s talán szükségtelen?) üzenet a Microsoft felé. És végül a megjelenési dátum.

Hölgyeim és Uraim, az egymilliónál is több előrendeléssel is rendelkező PlayStation 4 ***november huszonkilencedikén*** érkezik Európába - csak Magyarország nincsen a fix 32 ország közt!

Initiate finish

Árcsökkenéssel vásárlásra buzdít a Sony, miközben ígéretesen a 2014-es évre fókuszál, mivel a PS4 alig több, mint egy hónapig lesz csak kapható az idei évben - a la Nintendo Wii U. Ha nem lett volna burkolt beszólás a Microsoftnak, kicsikét több szó esett volna az indie címekről az előadás közepén, illetve az imént visszanézve a rendező nem játszadozott volna a kamerákkal, nem lett volna itt gond. Kicsit bár száraznak indult a konferencia, magas hangon ért véget az akkord.
És most eme irományom is.

V






Microsoft konferencia

Természetesen a ***Microsoft*** is jelen volt Kölnben, hogy promotálja főképp az Xbox One-t. Nagy riválisukkal ellentétben nem készültek nagyobb konferenciával, csupán egy rövidebb bemutatót láthattak a helyszínen lévők. Alábbi hírösszeállításunkban emiatt nem csak a Gamescom, hanem az E3 óta napvilágot látott információkról is beszámolunk nektek.

Sokak számára a legfontosabb bejelentés az Xbox One kapcsán az volt, hogy a Microsoft az előzetes terveit a videojátékok terjesztéssel, adásvételével megváltoztatta, tehát a nem éppen közönségkedvenc megoldások gyakorlatilag ugrottak (véleményem szerint csak elhalasztódtak, a jövő mindenképp olyasmi lesz, ahogy az MS is vizionálta).
Röviden és tömören a lényeg: szinte minden ugyanúgy lesz, mint most, az X360 esetében: eladhatjuk, cserélhetjük játékainkat, nem lesz kötelező az internetkapcsolat és a Kinect használata sem (megjegyezném, hogy a pletykákkal ellentétben egyelőre nincs tervbe véve olyan csomag, amiben ne lenne benne mindezek ellenére a kamera).
A régiókorlátot is eltörlik, ráadásul a játékok szintjén is, tehát ha valaki a gép világpremierjének napján szeretne rögvest Xbox One-ozni, megteheti annak ellenére is, hogy hivatalosan nálunk még nem tudni, mikor jelenik meg a gép.

Túllépve a kissé kaotikus kommunikáción, ami az XOne körül kialakult, a Gamescomon is napvilágot láttak friss infók, bejelentések.

A Microsoft a kicsivel több, mint félórás bemutatóját zárt ajtók mögött tartotta, de az előadás már elérhető a neten. Ezen rövid idő alatt nem történt sajnos eget rengető új bejelentés, de azért akadt pár csemege.
Első körben kicsit beszéltek az Xbox, és az azt érintő funkciókról, szolgáltatásokról (Cloud-használat, SmartGlass - azaz második kijelző -, LIVE), majd kitértek arra, hogy az indie fejlesztőket sokkal jobban támogatják, mint eddig (Independent Developer Program).
Ehhez ingyenes fejlesztői gépet biztosítanak, magától értetődően az összes szolgáltatást elérhetik, a jóváhagyás, igazolás, Piactéren való aktiválás se jár extra kiadással.
Meglátjuk, mennyi kreatív ötlet kezd el szárnyalni a támogatás révén, s persze örülnénk, ha a magyar LIVE-on is elérhető lenne már ez a szegmens, hiszen gyöngyszemek most is vannak fenn.

Gyorsváltás, rögtön egy új bejelentés jött, érkezik a ***Fable Heroes*** a Lionhead-től.
Itt nem csupán egy hősre fókuszálnak, rögtön többre is, s persze ismét ránk lesz bízva, hogy az igazságot, a jót, vagy épp ellenkezőleg, a gonoszt szolgáljuk-e, netán csupán csak a nagy lé reményében visszük vásárra a bőrünket. Többfős co-op, illetve – vélhetőleg - kompetitív rész is lesz, hiszen egy hősnek kell, hogy legyen egy nemezise.
Bízunk benne, hogy jobb megvalósításban, mint eddig, s nem is az eddigi Fable-mellékhajtásokra fog hajazni ez a rész.

Kinect nyitócímmel folytatódott az új játékok bejelentése, a Ubisoft műhelyeiből érkezik a ***Fighter Within*** ami 1:1 arányú mozgáslekövetést kínál ebben a verekedős címben. Vélhetőleg nem kell elsajátítanunk a pörgő rúgást a nappalinkban, a játék több alapvető ütő-rúgó mozdulatot fog értelmezni, amikkel kombókat is bevihetünk, valamint a 12 harcosnak egyedi támadásai is lesznek. Kíváncsian várjuk a végleges verziót, meg a YT videókat a széttört bútorokról.

A The Divison jelenik meg a kijelzőkön, most a ***SmartGlass***-t demózzák a játékkal.
Egy tabletről egy második játékos átlátja a teljes térképet, segíthet a harcban (légi csapás, ellenfelek kijelölése), védekezésben, taktikákban, s még megannyi másban, hogy mindkét félnek egy jó élményt adjon az ilyen módon felosztott játék.

A Minecraft készítőinek legújabb őrülete a soros. A ***Cobalt*** egy érdekes, elsőre platformernek tűnő oldalnézetes akciójáték, amely cyborgokról, fegyverekről és vagányul belassított védekező/kitérő mozdulatokról szól. Látványos kis darab, aki ki szeretné próbálni, PC-re az alfa verzió elérhető a Mojang honlapján.

Az új Call of Duty-ról is szó esett, a játékról pár oldallal arrébb értekezünk egy kicsit, amit most kiemeltek az az, hogy dedikált szervereket kapnak az Xbox One játékosok.

Természetesen lesz gépcsomag is a játékhoz, valamint extra tartalmak, s bizonyos ideig tartó exkluzivitás (DLC-kre).

Az új Kinect szintén szerepelt. Elődjénél 10x lesz erősebb az új szenzor, eme képességét a ***Kinect Sports Rivals*** bajnok-kreálójával szemléltették, aminek a segítségével magunk képmását ültethetjük bele a játékba. A bemutatóban nem teljesen élethű replikát generált a gép, hanem a játék sajátos képi világához igazodó rajzfilmes, de sok vonásunkat megőrző karaktert.

A műsort a ***FIFA 14*** zárta, amelynek X exkluzív játékmódja lesz az Ultimate Team Legends, amelyben a nevéből kikövetkeztethetően a sportág korábbi legendái kerülhetnek az irányításunk alá. Akiben benne van a régi idők focija, azok most megmutathatják ezt a világnak.
További ajándék, hogy a gépet előrendelő európai vásárlók a FIFA 14-et ingyen megkapják a gép mellé.
Amire nem tértem ki bővebben, az néhány megjelenés, szintén annyi előnnyel, hogy elsőként az XOne tulajok kaphatják kézhez. Ezek a ***Peggle 2*** és a ***Plants vs. Zombies: Garden Warfare*** az EA-től.

A kissé csapongó és kevés információt tartalmazó prezentáció ezzel véget is ért, emiatt a továbbiakban néhány Xbox One exkluzív játék rövidebb előzetesét/bemutatóját olvashatjátok.

RBaly



















FORZA MOTORSPORT 5

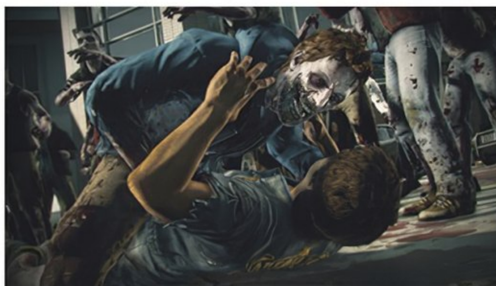
Kétségtelenül az új generáció kezdetének egyik ékköve lesz a ***Forza Motorsport 5***, amelyet már mint tudjuk, a megjelenés napján kézhez vehetünk.
A Turn 10 jelenleg is gőzerővel fejleszti legújabb szimulátorát, ami nem csupán azért kiugró, mert számozott folytatása a remek szériának, hanem mert bivalyerős hardverrel lesz megkínálva a megannyi számítást igénylő produktum.
A Gamescomon kint lévő játék parádésan fest, ám nézzük, milyen újdonságokra számíthatnak a motorsportok szerelmesei.

Az természetesen magától értetődő, hogy szépül és bővül a Forza univerzuma, minden tekintetben.
A Drivatar-ról már beszéltünk az E3 kapcsán, ami a mesterséges intelligencia teljesen új szintjét hozhatja majd el. Az autókból ugyan nem lesz ezernyi, ám az „párszáz" maximális részletességgel lesz kidolgozva, ráadásul a különböző anyagok is jobban érzékelhetőek lesznek, ami az amúgy is gazdag testreszabhatóságot még jobban kitolja, de természetesen a látványnak is ad rendesen, hogy a bőr tényleg bőrnek hat, a gumi kopásai, vagyis az valósághűség nem csak a vezethetőségben köszön majd vissza. Jó hír, hogy visszatér a pályakínálatba Laguna Seca, míg (végre) Spa-Francorchamps is a helyszínek listáját gazdagítja majd.
Ezeket az aszfaltcsíkokat is lézerrel szkennelték be, s a lehető legélethűbben igyekeznek reprodukálni azt a játékosok számára. A Forza 5 teljesen új fizikai motort kap, valamint a gumik viselkedését, kopását a világ vezető gumitesztelő szervezetével, a Calspan-nal együtt dolgozzák ki.
Ez igen komoly ígéret, hiszen a legfrissebb és legpontosabb adatokat igyekeznek implementálni a fekete arannyal kapcsolatban a szimuláció alá.
A McLaren is segíti a készítők munkásságát, s mivel lesznek nyitott kerekű együlésesek is a játékban, külön öröm, hogy egy ilyen patinás technikai támogatás igyekszik emelni a realisztikusság élményét.



Egy kis üröm is lehet az örömben, a jelenlegi állás szerint a napszakváltozás nem lesz része a játéknak, de ez meglátásom szerint nem egetrengető hiányosság.
Főleg, hogy a Turn 10 példásan sokat fejlődött a Forza eddigi részeivel, s ha csak az eddigi tanulási görbén keresztül haladnak előre (amit egyébként sokkal erősebbre vették), a Forza Motorsport könnyen lehet minden idők egyik legjobbja, de ezt a titulust majd télen fogjuk tudni kiosztani.

RBaly


DEAD RISING 3

Xbox 360 exkluzívként kezdte, Xbox One exkluzívként folytatja a Capcom zombi-inváziós sorozatát, a ***Dead Rising***-et. Mint azt már korábban említettük, új főhőst (Nick Ramos) és helyszínt kap a harmadik rész. Időben 10 évet ugrunk előre a Fortune City-ben történtek óta, s Nick-nek még a katonai támadás előtt el kell húznia a városból, ami nem kis feladat.
Ugyanis Los Perdidos hatalmas lesz, s a korábbi részekkel ellentétben sokkal többet fogunk tudni az utcákon is hajtani különböző járművekkel. A nyitott világú DR3 látványa igen meggyőző, ám a korábbi részekhez képest komorabb hangulatú vizuális elemek nem jelentik azt, hogy ne lenne tele elborult ötletekkel most is.

A tárgyhasználatot is bővítik, sokkal több, többféle, s variálható lesz a játékban, vagyis igen eszement kombinációkat is létrehozhatunk (verdák is beleértendőek), csak engedjük szabadjára a fantáziánkat. Ráadásul ezeket már menet közben is összerakhatjuk, nem kell hozzá külön munkaasztal. A SmartGlass-t sokszor emlegettük már, ebben a játékban is jut neki szerep. Egy speciális védelmi rendszerhez férhetünk vele hozzá, megnyitva számunkra fegyvereket, küldetéseket, támadásokat, stb. A Kinectet sem hagyják kihasználatlanul, ha épp belopódznánk valahova észrevétlenül, lehetőleg a szobánkban se legyen hangzavar, mert arra is felfigyelnek élettelen cimboráink, akik természetesen (agyi kapacitásukhoz mérten) kicsit „értelmesebbek", vagyis ügyesebbek lesznek abban, hogy friss húshoz juthassanak.

A játék egy decens könnyítéssel érkezik, nem lesz időlimit, s menteni is bárhol lehet (lesz olyan nehézségi szint, ahol ezeket visszaaktiválhatjuk), valamint hála az új generációnak, a töltési időknek is búcsút inthetünk.

Anno az első résznél rácsodálkozunk, mi minden ki van dolgozva, mennyi mindent lehet csinálni a játékban, s az ökörködős felszín



alatt milyen komoly kis anyag bújik meg.
Úgy néz ki, ez az érzés megismétlődhet, igazi hangulatbombának ígérkezik a Dead Rising 3, s már az ujjunk is viszket a „ravaszon", hogy gázt adva a zombik közé hajtva láthassuk a totálkár speciális kiadását.

RBaly



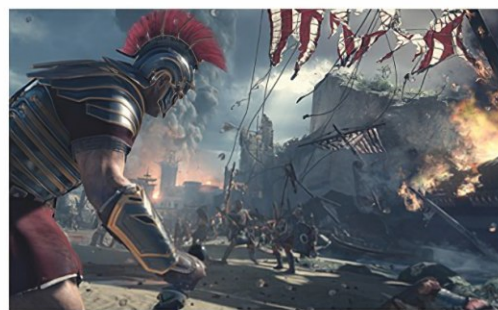




RYSE
SON OF ROME

A ***Ryse: Son of Rome***-ot először a 2011-es E3-on láthattuk, akkor még belső nézetes, Kinecttel irányítható akciójátékként. A részben a Crytek budapesti stúdiójában fejlesztett játék az utóbbi két évben radikális változásokon esett át. Egyrészt a stuff külső nézetre váltott, másrészt a Kinect előtti hadonászást felváltotta a kontroller-alapú irányítás.
Ami maradt viszont, az az Xbox exkluzivitás, ám a Crytek döntése alapján Xbox 360-ra nem, kizárólag a Microsoft következő generációs konzoljára készítik el.

A Kölnben kiállított változattal a játék többjátékos módját (Gladiator) kívánták demonstrálni, így most elsősorban erről tudok Nektek röviden beszámolni.
Az ókori Rómába kalauzoló Ryse kooperatív módjában valódi gladiátorokká válhatunk és legkedvesebb cimboránkkal vállvetve vehetjük fel a harcot a hullámokban ránk törő ellenséges egységekkel. Mindezt úgy, hogy lehetőleg a római nézősereg érdeklődését fenntartsuk, ez a játékmód egyik fontos pillére.
A Crytek gladiátorunk felvértezésére páncélok, fegyverek és pajzsok széles választékát kínálja számunkra, amelyeket a megnyert csaták után járó aranyból tudunk finanszírozni. A csatákat változatos helyszíneken vívhatjuk majd, miközben a csatatér dinamikusan változik körülöttünk.
A Gamescom-on a Courtyard és Stronghold pályák voltak kipróbálhatók. Előbbi egy nyitott környezet, mely kiemeli a Colosseum dinamikus természetét, telis tele halálos csapdákkal, lángoló gödrökkel, automata katapultokkal. Utóbbi pályán pedig a római katonák csapnak össze a barbárok hordáival Germánia pogány vidékein.
A teljes játékban 11 pálya található majd, de a Day One kiadást választók extra pályákat is kapnak!
A multi során a játék harcrendszerével is megismerkedhettünk: minden a támadások

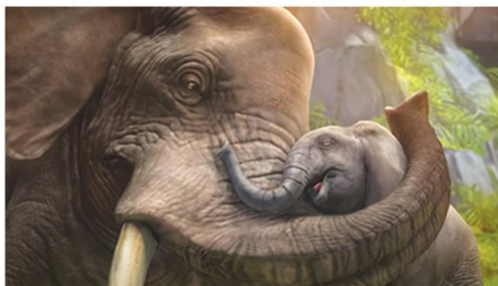


és védekezések időzítésén múlik.
Egy pontosan végrehajtott védekezés rést nyithat ellenfelünk védelmén, ezt követően válaszcsapásaink sokkal hatékonyabbak lesznek. Pajzsunkat pedig nem csak védekezésre, hanem támadásra is használhatjuk.
Ezenkívül a játékban helyet kapott egy meglehetősen összetett perk-rendszer és kombó számláló is.

A Ryse: Son of Rome az Xbox One nyitócímeinek egyike, megjelenése idén novemberben esedékes.

galbalazs1987









A Microsoft minden eddiginél színesebb és változatosabb játékkínálattal készül a következő generációra. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint a kiadó azon döntése, miszerint újjáélesztik egyik régi, népszerű szériájukat, a ***Zoo Tycoon***-t.

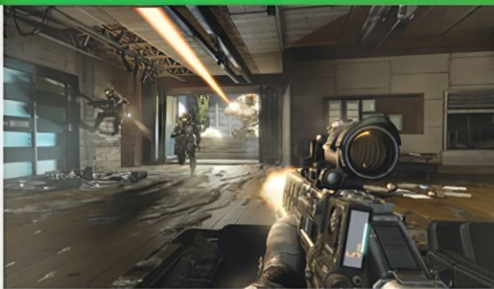
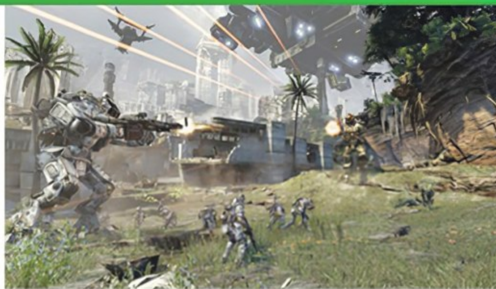
A Microsoft Studios a Frontier Developments-szel karöltve ezúttal konzolokra hozza el a sorozat legújabb darabját.
A Zoo Tycoon, elődjeihez hasonlóan egy stratégiai játéknak ígérkezik, amelyben egy állat-kertet kell igazgatnunk. A játékban megtervezhetjük, megépíthetjük, majd állatokkal megtölthetjük álmaink állatkertjét, amit aztán később nyereségessé kell tennünk. Elkészült „műveinket" feltölthetjük az Xbox LIVE felhőjébe, az így megosztott építményeken ezután maximum három barátunkkal közösen, valós időben dolgozhatunk. Munka közben beszélgethetünk Skype-on ismerőseinkkel és lehetőségünk lesz állatokat és különböző erőforrásokat csereberélni, adni-venni. Rengeteg állatfaj került a játékba, melyek-ről friss információkat és adatokat találunk, ezáltal a szoftver nem csupán szórakoztat, de egy könnyedebb hangvételű oktatóanyag is lehet kicsik és nagyok számára egyaránt. Mindemellett a játékban fontos szerepet kap a fogva tartott állatok szaporítása, és a természetbe történő visszaengedésük. A visszaengedett állatok életét később nyomon követhetjük, láthatjuk fejlődésüket, és, hogy hogyan alkalmazkodnak új otthonukhoz. Sőt, a Microsoft az Állatkertek és Akváriumok Világszövetségével kötött megállapodása értelmében a világban történő fontos események vagy változások a játékban is megjelennek új tartalom formájában. Ezzel párhuzamosan, ha a Zoo Tycoon játékosok egy-egy közösségi feladatot sikeresen teljesítenek, a Microsoft adomá-



nyokkal járul hozzá állatkertek működéséhez.
A Zoo Tycoon a Kinect képességeit is maximálisan kihasználja majd: gondozott állatkáink felismernek minket, reagálnak hang- és kézjeleinkre, gyakorlatilag a velük folytatott interakció a fejlesztőgárda egy korábbi játékából, a Kinectimalsből tűnhet ismerősnek számunkra.

A Microsoft a Gamescom-on megerősítette, hogy a Zoo Tycoon megjelenésére idén novemberben számíthatunk Xbox One és Xbox 360 platformokra.

galbalazs1987


TITANFALL

A Respawn Entertainment első játékában érződik a felszabadultság - az egykoron az Activision-nek a CoD játékokat készítő két alapítótag szárnya alatt nagyon komoly játék készül.
Kölnbe egy kipróbálható verziót hoztak ezúttal; az egyetlen pálya, melybe betekintést nyerhettünk, kiindulópontnak jó volt.
Itt nem lesz lehetőségünk egyedül kószálni - nem; kötelező jellegű lesz az online játék, mely azért kampánnyal fog rendelkezni, szocializációra késztetve a lemezt a meghajtóba toló játékost.
Ilyet már idén is láthatunk például a Need For Speed: Rivals esetében is.
Három load-out, három Titan közül engedtek választani, és bármi is volt a választás, egy kegyetlenül gyors játékmenet volt az eredmény. Ezt az is tetézte, hogy bármikor is földet nyalt a karakterünk, a respawn után választhattunk másik felszerelést, amely így folyamatosan változatos játékstílust is eredményezni fog, ha jól kibalanszolják a srácok - de erre gondunk nem lesz.
Van valami élmény abban, hogy háztetők közt ugrálva iktatjuk ki az ellent.
Abban is lüktet az adrenalin, amikor egy mechbe (szó szerint!) huppanva mészárlásba kezdünk - de a történetnek valahogy nagyobb hangsúlyt kellene adni, mert olyanynyira nem arra figyeltünk, hogy így a sztori sokadlagos tényezőként szerepelt csak a hentelés közben.
Eddig megszokott volt, hogy amint vége a küzdelemnek (tehát kiderül, hogy melyik csapat nyer), akkor ennyi volt, új pálya - itt nem erre láthattunk példát, hanem épp ellenkezőleg: extra feladatokat is meg lehet oldani, mely szinte biztosan nehezebb lesz, ám annál jutalmazóbb.

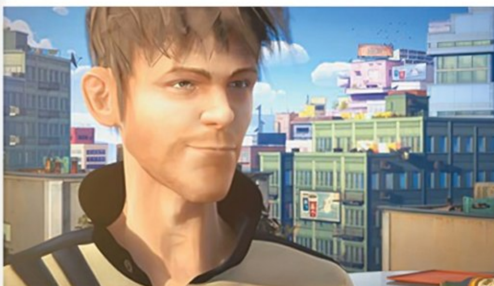
Na igen, a mechek. Hűen a névhez, tényleg a levegőből ejtik le számunkra, és nem lesz belőlük hiány, ha nem amortizáljuk le őket két másodperccel igénybe vételük után.
Látványos volt, amikor a pajzs bekapcsolása után a felénk kilőtt töltényeket egy gomb



lenyomásával visszaküldhettük a feladónak - viszont időben érdemes, vagy a pajzs ugrik, mi meg benyelünk egy nagyobb sebzést - ne legyünk balkezesek!

Ez az FPS 2014 tavaszán jön Xbox One-ra és Xbox 360-ra - ha betoppan, hullani fogunk, mint a legyek.
Maga a Microsoft is ütőkártyaként tekint a *Titanfall*-ra - ez mindent elmond.
Sokkal többet tudunk már róla, mint az új Halo-ról, amelyről teaser videója óta szinte semmit nem hallottunk.

V






SUNSET OVERDRIVE

Megkattant volna az Insomniac Games? A Spyro, Ratchet & Clank és Resistance játékok után egy új, kizárólag az Xbox One-ra megjelenő „fába" vágták fejszéjüket.

A ***Sunset Overdrive*** valami új kezdete lehet - mivel ez a srácok első olyan játéka, amely nem lesz elérhető PlayStation platformokon, szintén meglepő lehet.
Ez a nyílt világú shooter az E3-on került bemutatásra, már ott is felhívva a figyelmet magára. Első látásra érződik is az Insomniac keze nyoma rajta, hiszen hajaz a Ratchet & Clank rajzfilmszerű stílusára, de mégis földhözragadtabb módon - itt robotok, földönkívüliek helyett apokalipszis van, megtámadta az emberiséget egy érdekes mutáns faj, melyben dominál a narancssárga szín, illetve a horda szellem.

A megjelenési dátummal még nem rendelkező (bár tippelni szerintem nyugodt szívvel lehet 2014-re...) Sunset Overdrive persze nem kizárólag shooterként kíván tündökölni.
Aerodinamikus parkourshooter lehetne a pontos meghatározása, ha létezne eme műfaj. Itt arra gondolok, hogy agresszívabb mozgással megáldott főhősünk Perzsia hercege, vagy Death után szabadon bátran szökken a falra, hogy azon is leküzdje kilométerhiányát, hogy onnan átszökkenjen egy autó tetejére, hogy onnan ossza az áldást.
Ha lesznek őrültebb fegyverek is - és szerintem belőlük sosem elég... -, akkor ezen a téren is hozhatják a kötelezőt.

Az Insomniac vezérigazgatója, Ted Price szerint nem lesz humorból sem hiány.
Őszintén szólva, ez már-már elvárás a fejlesztőktől, hiszen mindig is volt egy kis poén munkásságukban. Már maga az első benyomás is durva.



Színkavalkádban lézengő hippitechnokrata játékpark egyveleg, élénk, többségében világos színekkel. A folyamatosan támadó ellenség, az ígéretesnek tűnő alapkoncepció, illetve az elképzelés, miszerint a játékosok által folyamatosan fejleszthető/módosítható környezet, fegyverek, poénok többsége implementálható a Sunset Overdrive-ba, meghatározó eleme lehet a játékosoktól a játékosokért, közösségi fejlesztés elvének...

Xbox One-exkluzívként aduász lehet a Microsoft kártyapaklijában, mire megjelenik.

V

A Nintendo és az indie fejlesztők

Mostanában egyre többet és egyre gyakrabban kerülnek előtérbe az indie fejlesztők, akik a PC-s játékosok szíveit már meghódították és ezen felbuzdulva most konzolos babérokra törnek.
Szerénytelen véleményem szerint a jövő az övék, ha nem is száz százalékig, de egy szép kövér szeletet egészen biztosan hasítanak a tortából. Szerencsére úgy néz ki, mindhárom konzolgyártó észrevette a jelentőségüket és igyekeznek a kegyeikbe férkőzni.

De mitől is olyan különlegesek ők? Azért kérem, mert függetlenek, nem áll mögöttük egy marcona kiadó, aki rájuk erőltetne holmi „sikerreceptet". Azért, mert őket valóban az motiválja, hogy különleges legyen a játékuk – ugyanis egyedül ezáltal van lehetőségük kitűnni a nagy átlagból, mivel nem áll mögöttük dollármilliókkal operáló marketing gépezet, ami így vagy úgy lenyomja a terméket a vásárlók torkán.

Röviden: ha eleged van az egy kaptafára, szigorúan receptre készülő sikertermékekből, [kapcsolódó tagek: (ingek, öltözködési szokások)] akkor az indie játékok kínálnak számodra alternatívát.



A ***Nintendo*** a Gamescom előtt megrendezett GDC-n tartott két előadást indie fejlesztőknek, melyek témája a Nintendo Web Framework és a Unity engine volt. Az előbbi egy házon belül fejlesztett, HTML5 alapú az utóbbi egy licenszelt, komplex 3D engine – mindkettő bárki számára ingyenesen elérhető és használható, sőt, a komolyabb projektekhez ingyen devkitet is hajlandóak adni, ez pedig egy igazán érzékeny hangvételű szerelmeslevél a fejlesztők felé.



Node lássunk pár játékot is, hiszen nyilván mindenki erre kíváncsi: kezdjük máris az egyik kedvencemmel, ami ***A Hat in Time*** névre hallgat, mesterségének címere gyűjtögetős 3D platform, avagy ahogy manapság a szakzsargon becézi: „collectathon" játék. Inspirációként a Banjo-Kazooie, a Super Mario 64 és a Zelda: Wind Waker van megjelölve. A játék cell-shaded grafikát használ, ami igencsak jó a szemnek, a hallójáratok kényeztetését pedig Grant Kirkhope, számos örökzöld Rareware játék zeneszerzője vállalta magára.

Hasonló rétegműfajt képvisel az ***Armikrog.*** , ami a Neverhood című gyurmás point&click kalandjáték szellemi utódja.
A játék megálmodója az a Doug TenNapel, akinek az Earthworm Jim-et is a számlájára írhatjuk – ebből következtethető, hogy nem egyszerű elmebetegséggel van dolgunk. Már csak abból a szempontból sem, hogy a játék összes szereplője és helyszíne gyurmából készült, amit képkockánként digitalizálva (stop motion) keltettek életre.

Az újra divatos vintage 8-bites retrohullámot mostanában sokan meglovagolják, egy közülük a Yacht Club Games, akik a ***Shovel Knight*** című hardcore 2D platform-akció játékon dolgoznak.
A fejlesztőket a Castlevania és a Mega Man inspirálta, sok ugrálással, kincskereséssel, taktikázós bossharcokkal. Íze mint a gyermekkorunkban.

Végül, de nem utolsósorban a ***Candle*** című, a Teku studios által fejlesztett kis csodára szeretném felhívni a figyelmet, aminek a Kickstarter kampánya nemrég ért véget. Ebben a csodálatos, kézzel festett szürreális világban egy kissrácot személyesítünk meg, akinek gyertya van az egyik keze helyén.
A játék egyfajta kaland-platformer, a gyertyás kéznek köszönhetően fénymanipulálós feladványokkal, szürreálba hajló hátborzongató atmoszférával.

A sort folytathatnám a Nyamyam gyönyörű Tengami-jától, Chris Seavor (Conker's Bad Fur Day) beteg Rusty Pup-ján át a jó öreg Road Rash szellemi utódjaként létrejönni hivatott Road Redemption-ig, de mivel nem állnék meg 15 oldal alatt, inkább gyorsan abbahagyom. Legyetek nyitottak az indie játékokra!

keviny

unity













SUPER MARIO 3D WORLD

Sok mindenre tippeltek volna a Mario rajongók, amikor Iwata-sensei megpendítette a következő 3D Mario létezését (Super Mario Universe, Galaxy 3, sandbox Mario) de arra nem, hogy a 3DS-re készült (és egyébként nagyszerű!) 3D Land és a kultikus Super Mario World mixtúrájából kikutyult elixír lesz a következő csapásirány.

Az alapokat a 3D Land szolgáltatja, ám a végeredmény sokkal tágasabb, sokkal nagyobb bejárható terepet kínál, megszórva bőven alternatív útvonalakkal és felfedezendő titokkal. A tágasabb pályákra szükség is van, ugyanis ezúttal akár egyszerre négyen is nekivághatunk a kalandnak: a játszható karakterek Mario, Luigi, Toad és Peach (…várjunk csak, akkor kit rabolnak el???) – mindegyikük egyedi tulajdonságokkal megáldva.
Mario hozza a tipikus mozgáskultúráját, Luigi magasabbra ugrik, Toad gyorsabban fut a többieknél és Peach képes lebegni rövid ideig a kis szoknyájával.

Természetesen nincs új Mario játék valami új felvehető cucc nélkül: ezúttal hőseink macskajelmezt szólíthatnak magukhoz, amitől elképesztően agilisek lesznek, képesek és lekarmolják szegény ellenfeleket és még a falra is fel tudnak szaladni. Ja, meg nyávognak.

A GamePad felhasználása leginkább a New Super Mario Bros U megoldásaira emlékeztet: az érintőképernyőn keresztül belenyúlhatunk a játékba, nyektethetjük az ellenfeleket, felfedezhetjük a láthatatlan(nak tűnő) kérdőjeles kockákat.

A ***Super Mario 3D World*** november 22-én jelenik meg, a Mikulás felvesz előrendelést.

keviny











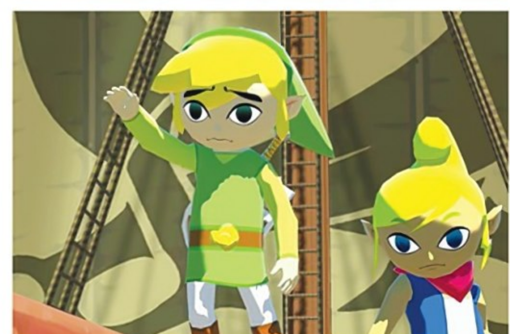
THE LEGEND OF ZELDA the Wind Waker HD

Tudvalevő, hogy egy nagygépes Zelda elkészítése nem kis idő, ami abszolút érthető: a csapat nem akarja összecsapott fércmunkákkal botránkoztatni az erre amúgy is érzékeny közönséget.
Ennek tudatában teljesen racionális lépés, hogy előveszik az egyik legkülönlegesebb és (a Gamecube sikertelensége miatt) legkevesebb emberhez eljutott ***Wind Waker***-t, és a kor elvárásainak megfelelően csomagolva próbálják meg enyhíteni az új rész érkezéséig elszenvedendő várakozás kellemetlenségeit.

Bár vannak, akik szerint a bloom effekt használata következtében fellépő, az eredetinél is sokkal mélyebb színkavalkád már túl sok, összességében elmondható, hogy a ráncfelvarrás remekül sikerült. A játék immáron 1080p felbontásban tündököl, de Aonumáék nem érték be ennyivel: az engine finomhangolásával (bevilágítások, árnyékolás) olyan hatást értek el, mint egy festmény, ami le akar mászni a vászonról.

Persze nem csak ennyiről szól a történet, a játékmechanika döcögősebben duruzsoló fogaskerekei is kaptak egy kis olajat: a hajókázásból fakadó hosszabb üresjáratokat egy gyorsabb haladást eredményező vitorlával igyekeztek kigyomlálni.
A GamePad a már megszokott térkép és eszköztár mellett a fotóapparát szerepét is átveszi, valamint FPS nézetben kihasználva a pontos mozgásérzékelést, használhatjuk a nyilat és a hookshot-ot.
Apropó, FPS nézet: furcsa (és a sorozattól idegen) újítás, hogy akár a teljes játék végigjátszható FPS nézetben.

A remake remekül integrálódik a Miiverse-be: a megkérdőjelezhető szexuális identitású Tingle ezúttal egy dunsztosüveggel ajándékoz meg bennünket, amit üzenetünkkel megtöltve ereszthetünk útnak a tengeren, hogy végül egy másik játékos partjára vetődjön.



A Wind Waker HD október 4-én jelenik meg, Wii U-ra. Azok, akik ezzel a játékkal szándékoznak belépni a Wii U tulajok vidám táborába, a Nintendo egy különleges bundle-el kedveskedik, ami a játék mellett egy gyönyörű, Zelda motívumokkal feldíszített GamePad-et is tartalmaz.

keviny







SONIC LOST WORLD

Mario Galaxy, Sonic-kal főszerepben? Igen, ha pár szóban kéne állást foglalnunk a jelenségről, akkor ennél jobban nem tudnánk bezippelni a lényeget. Sonic sajnos nem az a srác akiről elmondható, hogy makulátlan múlttal rendelkezik: a 3D-be nehézkes beilleszkedés, cikisebbnél cikisebb haverok, vérsünné válás után úgy néz ki végre kezdi megtalálni a helyét.

A látványra abszolút nem lehet panasz, igazi tiri-tarka, mézes-mázos csemege, ami abszolút nem mutatkozik stílusidegennek a Nintendo konzoljain.
Az akció pörgős, Sonic végre újra száguld ahogy kell, emellett jó pár féle power up-ot is használhat, valamint a Color power-ek is visszatérnek.

A komplex pályatervezés eredményeként a Generations alcímmel ellátott epizódhoz hasonló hibrid játékmenetet kapunk: az egyik pillanatban még bőszen száguldozunk a tér minden szabadságát kihasználva, míg a másikban már klasszikus 2D Sonic-ként tesszük ugyanezt.

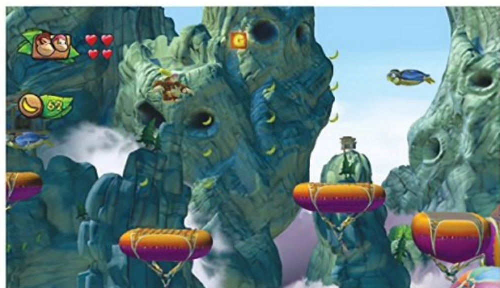
A sztori szerint Sonic és öreg nemezise Eggman összefognak, hogy együtt állítsák meg a Deadly Six névre hallgató, kis védtelen állatkákat terrorban tartó bandát.
Az, hogy játszhatunk-e Eggman-el, az egyelőre nem ismert, az viszont igen, hogy mind 3DS-en, mind Wii U-n lesz lehetőség többjátékos módra.

A ***Lost World*** október 18-án jelenik meg. Az alapkiadás mellett elérhető lesz egy speciális kiadás, a Deadly Six edition, amelyben a Nights into Dreams című SEGA klasszikus által inspirált pályák nyújtják a pluszt, Nights-ból átemelt boss-okkal karöltve.
Ha ez nem minden SEGA rajongó nedves álma, akkor semmi nem az.

keviny











DONKEY KONG COUNTRY TROPICAL FREEZE

Amikor világossá vált, hogy a Retro Studios nem az új Metroid Prime-on, Starfox-on, F-Zero-n és még nem is új IP-n dolgozik, hanem „csak" egy új ***Donkey Kong Country*** játékon, kis híján összeomlott az internet a csalódott rajongók panaszáradatán. Pedig a Returns alcímmel ellátott visszatérés túlzás nélkül a generáció egyik legkiemelkedőbb platformjátéka, aminek köszönhetően a sorozat újra régi fényében tündököl. Mikor volna aktuális világra potytyantani egy utódot, ha nem most?

Az első benyomás, csakúgy mint a legtöbb Wii U-s Nintendo játéknál: de babán néz ki HD-ban! Donkey igazi szőrös-bozontos karakter, most végre részleteiben is megcsodálhatjuk (már persze amennyire egy majmot csodálni ildomos) és persze az aprólékosan felépített helyszíneket is sikerült még impozánsabbá varázsolni.
A játékmenet továbbra is 2D-ben zajlik, viszont a dinamikus kameramozgásnak köszönhetően szereplőink alkalomadtán kiszabadulhatnak a sík béklyóiból.

A repertoárba ismét visszatérnek a víz alatti helyszínek valamint Diddy Kong mellett Dixie Kong is csatlakozik a majomparádéhoz, kinek a lobonca kiválóan alkalmas „helikopterezésre".
Állítólag lesz egy negyedik játszható szereplő is, akinek létét egyelőre sűrű homály fedi.
Az ellenfél-paletta is teljes fluktuáción ment keresztül: ezúttal mindenféle viking állatokkal gyűlik meg Donkey-ék baja.

Érdekességképp: a játék producere az a Kensuke Tanabe, aki anno a Super Mario Bros. 2-t hozta tető alá.
Úgy néz ki, Tanabe-san nem szégyelli otthagyni a keze nyomát a Tropical Freeze-en: a szereplők képesek lesznek mindenféle földi



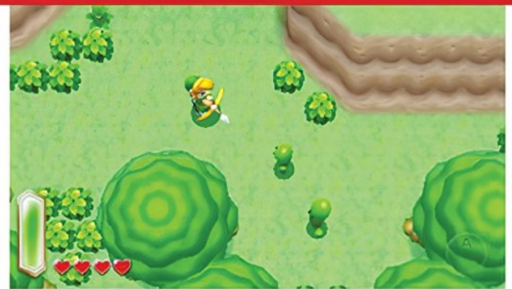
jót kirántani a talajból, hogy azt az ellenfélhez vághassák – csak úgy mint a producer korábbi játékában.
Külön jó hír, hogy a zenékért az a David Wise felel, akinek az eredeti trilógia csodálatos melódiáit is köszönhetjük.

Megjelenés december 6-án, kizárólag Wii U-n.

keviny







THE LEGEND OF ZELDA – A LINK BETWEEN WORLDS

És történt, hogy a régi motoros Zelda rajongók old-school felülnézeti Zeldáért könyörögtek. És történt, hogy az Úr meghallgatá az ő kívánalmaikat.
És eztán megalkotá a kultikus A Link to the Past folytatását, hogy abban leljék örömüket szegény elhanyagolt szamurájok.

A történet hat generációval az előd után játszódik, első ránézésre Hyrule nem sokat változott. A demo-ban látott helyszínek kis túlzással hajszálpontosan egyeznek az eredetivel. Persze nem kell megijedni: a fejlesztők teljesen új sztorit, alternatív dimenziókat (Dark World) és új dungeon-öket ígérnek. Bejelentéskor a dizájnról illetően igencsak megoszlottak a vélemények, ami valahol érthető is, hisz jó pár játék bebizonyította, hogy a 3DS ennél többre is képes.

Kézbe véve viszont igencsak más a leányzó fekvése, a nagyfelbontású előzeteseken észlelt zavaró recéknek nyoma sincs, a játék 60 FPS-es képfrissítése pedig abszolút kárpótol a kissé néhol elnagyolt részletekért.
Pláne, hogy a 3D piszok jó a játékban: a felénk repülő tárgyak egyenesen kiugranak a képernyőből, a helyszínek szintjei közti mélység pedig abszolút jól érzékelhető.

Felvehető cuccokból van egy rakás klasszikus darab: íj, tűzpálca, kalapács és természetesen új darabok is.
Ezek közül eddig a Graffiti Link ismert, mellyel főhősünk egy falon mászkáló festménynyé alakul át és ennek segítségével elérhetetlennek tűnő helyekre is eljuthat.

A ***Link Between Worlds*** épp lapzártakor kapott megjelenési dátumot, november 22-én kerül a boltokba.

keviny











Pokémon X – Pokémon Y

Bár hivatalosan Luigi évét ünnepli idén a Nintendo, a legnagyobb durranás nem a zöldsipkás „szellemes" ügyifogyitól várható, sokkal inkább a nagy N másik kiapadhatatlan sikerforrásától, a Pokémon sorozat legújabb inkarnációitól.

Első körben a Rumble U néven, nemrég megjelent Wii U-s brawler támad, ezt követi a Gamescom előtti Pokémon Game Show-n bemutatott új rajzfilmsorozat, ami Origins névre hallgat és az ősklasszikus Red és Blue játékok alapján készül. Az Origins-t október másodikától kezdik vetíteni, rá tíz napra pedig startol a sorozat legújabb mérföldköve: a 3DS-es ***Pokémon X*** és ***Y***.

A két új epizód a széria igazi paradigmaváltását hozza el: a legszembetűnőbb újdonság, hogy immáron a teljes játék 3D-ben tündököl. A fejlesztői nyilatkozatok szerint erre azért kellett ilyen sokáig várni, mert szerették volna megőrizni a Pokémon játékok rajzfilmes körítését, és a 3DS az a gép, amin végre megvalósíthatják az ilyen irányú elképzeléseiket anélkül, hogy elillanjon az esszencia.

Persze nem csak a szereplők és a helyszínek nőttek fel a kor követelményeihez, hanem az operatőr is: az eddigi statikus képsorokat pörgős, dinamikus kameramozgás váltja fel.

Emellett persze kapunk egy nagy rakás új Pokémon-t, köztük egy teljesen új fajt is, a Fairy type-ot. Ezen kívül zsebszörnyeink képesek lesznek a harc hevében Mega-Pokémonná evolválódni is.

A perverzebb trénerek számára lesz lehetőség, hogy kicsiny szörnyecskéjüket saját maguk dédelgessék, olyasféleképp, ahogy a Nintendogs-ban pettingeltek a kutyarajongók a digitális ebeikkel.



A Pokémon X és Y október 12-én jelenik meg világszerte, kizárólag 3DS-re. De attól tartunk, hogy nem ez jelenti a Pokeinvázió végállomását: szárnyra kaptak olyan pletykák, hogy javában készül a következő nagygépes epizód, Wii U-ra. Erről a megerősítést követően rögvest beszámolunk.

keviny

Electronic Arts

„Forradalmi", „következő lépcsőfok" és „újra feltalálás"

Komolyan, annyiszor lehetett találkozni az alcímben szereplő frázisokkal az *Electronic Arts* kölni sajtókonferenciáján, hogy részemről a végén már a súlyukat is nehézkes volt érezni.
Bizonyos szempontból persze érthetőek a magasztaló szavak a játékkiadótól: nem volt mese, a Gamescomon kíméletlenül le kellett dobálni minden olyan bombát, melyektől jelentős kritikai, de elsősorban anyagi sikerekre lehet számítani a jövőben.
Még ha véleményem szerint kissé át is fordult önmaga paródiájába a prezentáció, a nagyközönség egyszerűen most ezt várta el az EA-től, így csalódásként aligha lehetne elkönyvelni a látottakat. Nézzük sorjában, milyen újdonságok villantak!

Miután Peter Moore rövid köszöntőjével beröffentette a hype-vonatot, elsőként a *The Sims 4* mutatkozott be egy friss előzetessel, mely ugyan a konzoltulajdonosoknak a legkevésbé jelentős darab a felhozatalból, nem szabad elmenni mellette szó nélkül. Bevállalom a megkövezést a hardcore rétegtől, de szerintem már a belépő is iszonyat jópofa volt, az pedig szintén tetszett, amit az elkövetkező percekben láttam.
A Maxis producere, Rachel Franklin lépett a színpadra és kezdte el demonstrálni, miben lesz több elődjeinél a 2014-ben érkező életszimulátor.
A kulcsszó a SmartSim névre keresztelt új technológia, mellyel még könnyebben és gyorsabban hozhatsz létre – előre megtervezett – szobákat, majd fűzheted őket össze egy komplett házzá. Érdekesség, hogy közel sem mindegy, milyen arculatot kölcsönzöl az épületnek, a dekoráció ugyanis jelentősen befolyásolni fogja a simek érzelmeit.
Itt jön képbe a másik fontos újdonság: az emóciók fontos szerephez jutnak a Sims 4-ben. Az irányított figurák cselekedeteit alapjaiban határozza meg pillanatnyi hangulatuk, ez pedig egy csomó izgalmas lehetőséget tartogat a „rendezők", azaz a játékosok számára.
Az új kreatív eszközök is bemutatkoztak, melyekkel a simek külsejét olyan részletekig szabhatod teste, mint a szerepjátékokban – olykor még jobban, hiszen például a járásukat is egyedivé teheted.



Rachel távozása után éles váltás következett, a háború került a középpontba, de még nem a Battlefield 4 volt soron. Jason Savapolos és Matt Marcou, az új *Command & Conquer* epizódot fejlesztő Victory Games emberei álltak a nagyközönség elé.
Két játékost is magukkal hoztak, akik azonnal lekevertek egymás ellen egy gyors multiplayer meccset, melyről a benyomásom... hát, legjobb esetben is vegyes.
Talán csak azért, mert a szorította őket az idő és nem volt idejük villantani valami igazán ütőset, de ennél már idén, sőt tavaly is láttam meggyőzőbbet a stratégiai zsáneren belül. A Frostbite motornak köszönhetően a látvánnyal nincs és nem is lesz semmi gond, noha egy Total War: Rome II után számomra az sem ütött annyira.
Meglátjuk, a fejlesztők lelkesedése bíztató, ahogy a rajongókra való odafigyelés is: ennek eredménye, hogy epizodikus, történet-orientált küldetések is érkezni fognak a szoftverhez, melyek egyedül, vagy akár kooperatívan is teljesíthetőek lesznek.

Ettől fogva indult el a konferencia olyan irányba, ami a konzoltulajok számára is érdekes. A *Dragon Age Inquisition* jelenléte engem speciel meglepett, arra számítottam,



hogy a BioWare csak később villant majd a 2014-ben érkező szerepjátékból, ehhez képest meglepően sok újdonságról lehetett hallani. A levetített fejlesztői naplóban akadtak olyan információk, amik nem különösebben szorultak magyarázatra.
Ilyen például, hogy a játék brutális látványvilággal bír a Frostibe 3-nak köszönhetően; ugyan csak néhány másodperces ízelítőket kaptunk, de azok már most lenyűgözőek.
Emellett persze minden olyan tulajdonság jellemezni fogja szoftvert, amit a BioWare eddig is igyekezett megadni a rajongóknak: a történetet jelentősen befolyásoló döntések, mély interakciós lehetőségek, és úgy en bloc a hatalmas szabadság egyaránt az új Dragon Age sajátja lesz.
Mégis, ami szerintem a legizgalmasabb az Inquisition-ben, hogy milyen hatalmat fog kapni benne a játékos: nem csak személyek, de egész falvak sorsáról dönthetsz, és mint inkvizítor, számtalan ember áll a szolgálatodban. Őket ügynököknek hívják, és parancsodra különféle missziókra indulnak – arról még nem sok szó esett, hogy mindez a gyakorlatban miként működik majd, de izgalmas belegondolni a lehetőségekbe.
A játék jelen generációs konzolokra és PC-re, valamint természetesen PS4-re és Xbox One-ra is ellátogat.

Visszatért Peter Moore, hogy meséljen kicsit a Plants vs. Zombies 2 sikereiről: a PopCap alkotása nemrég vált elérhetővé iOS eszközökön, alig egy hét alatt pedig már több mint









15 millió órát ültek bele az iPad és iPhone felhasználók (egyébként abból 14 millió én voltam). A PopCap már meg is erősítette az új extra tartalom érkezését, ám ez csupán felvezetés volt a *Plants vs Zombies: Garden Warfare* előtt.
A többszemélyes mókára kihegyezett, külső nézetes shooter 24 fős multiplayer összecsapásokat, 4 fős online, valamint 2 fős lokális kooperatív opciókat kínál majd – ja, és a zombik oldalán is harcba szállhatunk!

Az ezt követően bemutatkozott *EA SPORTS UFC*-ről nem fogok sokat írni, és nem csak azért, mert alapvetően hidegen hagy a sportág, hanem mert tényleg csak a kötelező dolgokat darálták el róla (minden eddiginél élethűbb animációk, képernyőről lemászó karaktermodellek, tudod).
A Kölnbe kivitt pre-alfa demó egyébként meggyőző, aki ketrecben egymásnak feszülő izzadt testekre vágyik, minden bizonnyal meg fogja találni a számítását.

Vészesen kezdek kifogyni a karakterekből, pedig a legnagyobb durranások csak most jöttek. Egyrészt ott volt a *Need for Speed Rivals*, amihez egyre jobban kedvet kapok, ahányszor csak látom.
Sokan örülni fognak a hírnek, hogy visszatérnek a testreszabási opciók: ugyan ha neoncsöves tuning Golfot nem is kapnak az Underground rajongók, azért csomó optikai extrával telezsúfolhatják majd a járgányokat, például a Ferrari 458 Spidert vagy a Lamborghini Venenót, melyek szintén az autórepertoárt fogják bővíteni.

Jött a személyes kedvencem, a *Titanfall*: a Respawn Entertainment alkotását kissé rendhagyó módon prezentálták, ugyanis csak egy néhány perces játékmenet bemutatót vetítettek le belőle, ám az minden szónál többet ért. Itt nemigen volt szükség narrációra, a Titanfall nem akar többnek tűnni, mint ami valójában: egy pörgős multiplayer játék, hatalmas irányítható robotokkal (melyek amúgy automata módban is üzemelnek, ha épp nem ül bennük senki).

Nálam idén egyértelműen ez a cím vitte a pálmát, mellesleg külön öröm volt, hogy a Gamescomon egy mindenki által kipróbálható verzió is tiszteletét tette.
A játékról bővebben pár oldallal előrébb olvashattok.



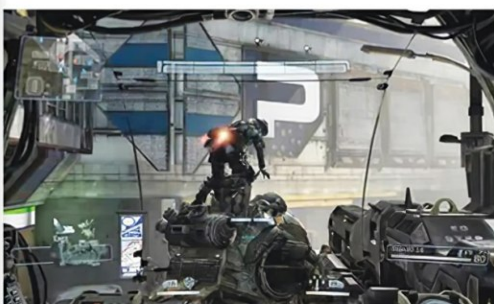
Talán a virtuális futball rajongóinak volt a legkönnyebb megfelelni, hiszen ők pontosan azt kapják a *FIFA 14*-ben, amire egyébként is mindig vágynak. Még több csapatot, bajnokságot és labdarúgót préseltek bele a sportjátékba; új chilei, brazil, argentín és olasz klubbok debütálnak, a Seasons szegmens kooperatív móddal, a FIFA Ultimate Team mód pedig ikonikus focistákkal bővül – igaz, ez utóbbi tartalom kizárólag Xbox 360 és Xbox One konzolokon lesz elérhető.
A demó érkezésének dátuma is bejelentésre került, idehaza szeptember 11-től válik tölthetővé a próbaverzió.

A konferencia utolsó 10 percét kapta meg a *Battlefield 4*, melynek bétatesztje október elején indul (PS3, Xbox 360, PC).
A DICE egy újabb videón mutatta be az egyik legnagyobb büszkeségét, a Levolution nevű funkciót, mellyel eddig soha nem látott módokon fordíthatod előnyödre a környezet adta lehetőségeket.
A harmadik részhez hasonlóan itt is elérhető lesz a Premium szolgáltatás, ami korai hozzáférést biztosít új tartalmakhoz, így például pályákhoz, fegyverekhez, járművekhez, na meg természetesen a kiegészítőkhöz (ebből öt már biztosan lesz).
Egy új játékmódról is lehullott a lepel: az Obliterationben egy, a pályán véletlenszerűen elhelyezett bombát kell megtalálnia a csapatoknak, majd az ellenség bázisára elszállítva fel kell robbantaniuk azt. Végül a Paracel Storm multiplayer pálya mutatkozott be, ahol szárazföldön és a háborgó tengeren egyaránt lehetőséged nyílik majd harcolni.

Titkon azért reménykedtem, hogy látni fogok valamit a Mirror's Edge 2-ből, de az még valószínűleg túlságosan korai fázisban van ahhoz, hogy bármi újat mutasson belőle a DICE. Ettől függetlenül nekem több kellemes percet okozott az EA konferencia, mint kellemetlent, és az érkező játékaik döntő hányadát tárt karokkal várom. Ősz, kérlek gyere el minél előbb!

Duke









Egyéb, válogatás

Kollégáim az előzőekben részletekbe menően beszámoltak a Gamescom 2013 összes sajtókonferenciájáról, azonban akad még itt néhány cím, amelyek szintén tiszteletüket tették Kölnben, de egyik nagy kiadó show-jába sem fértek be. Ebben a két oldalban ezen játékokból szeretnénk egy csokorra valót átnyújtani Nektek. Jó olvasgatást kívánunk!



Batman: Arkham Origins

A Warner Bros. Games Montréal újabb ***Batman: Arkham Origins*** karakterről rántotta le a leplet Kölnben.
Az Arkham-széria előzményeit elmesélő játékban már egészen biztosan meggyűlik a bajunk a piromániás gazfickóval, akinek neve szimplán csak Firefly. Firefly ötödikként csatlakozik a már koráb-ban bejelentett Deathstroke-Copperhead-Anarky-Alberto Falcone négyeshez. A Batman: Arkham Origins október 25-én érkezik PS3-ra, X360-wra és Wii U-ra.

Castlevania: Lords of Shadow 2

„A ***Castlevania: Lords of Shadow 2*** még nagyobb, még epikusabb és sokkalta több kihívást rejt magában, mint elődje." – nyilatkozta Dave Cox, a játék producere és egyben a Konami európai részlegének fejlesztési vezetője. Ami viszont ennél is lényegesebb, az a játék hivatalos megjelenési dátuma: Európában 2014. február 28-án jelenik meg PlayStation 3-ra és Xbox 360-ra.
Előtte azonban még megkapjuk az idén márciusban Nintendo 3DS-re megjelent Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate HD-sített változatát is: október 31-től keressétek a PS3 és X360 online piacterein!

Child of Light

A játék címéből ítélve joggal gondolhatnátok, hogy készülőben van a Child of Eden folytatása, valójában azonban a Ubisoft egy teljesen új IP-jével állunk szemben.
A ***Child of Light***-ot a Far Cry 3 kreatív igazgatója, Patrick Plourde hívja életre és úgy szeretné megcsinálni, hogy az „antitézise" legyen az AAA-kategóriás játékoknak.
A játék küllemére Disney Hófehérkéje és a XX. századi gyermekkönyvek épp annyira voltak hatással, mint a Final Fantasy játékok kezdetleges koncepciós rajzai. A megjelenítéshez a Rayman Origins-hez tervezett és abban már bizonyított UbiArt motort használják. A Child of Light-ot „játszható költeményként" jellemezte Plourde, amelyben vegyítették a Limbo játékmenetét a Final Fantasy –játékok harcrendszerével.
A játék még idén télen megjelenhet a következő generációs gépekre, noha hivatalos megerősítés ezzel kapcsolatosan egyelőre nem érkezett.

Dark Souls II

A Namco Bandai bejelentette, hogy a PlayStation 3 tulajdonosok részt vehetnek a ***Dark Souls II*** október 5-én kezdődő bétatesztelésén. A tesztelés során a játék egy teljesen új területét járhatjátok be és a fejlesztők elmondása szerint nem egy délutáni séta lesz a parkban (ki gondolta volna, ugye?) Amennyiben szeretnétek jóval a jövő márciusi megjelenés előtt belekóstolni a Dark Souls folytatásába, a megfelelő mennyiségű nyugtató beszerzése mellett *(nálam lehet értük kuncsorogni – Dzsek)* érdemes szeptember 5-től figyelnetek a játék hivatalos Facebook oldalát (facebook.com/darksouls).

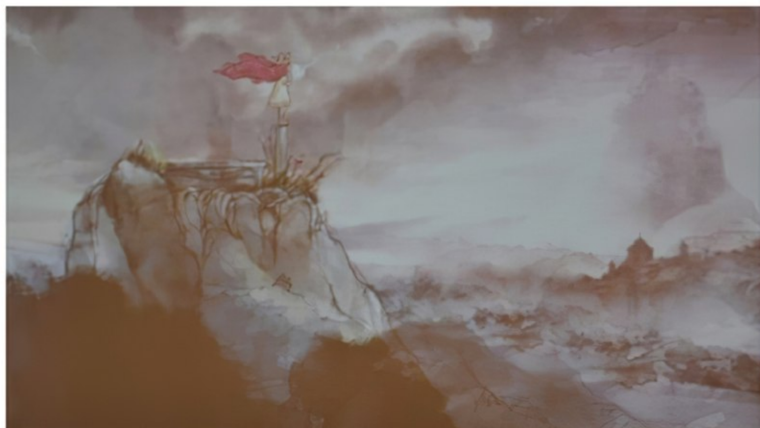
LEGO Marvel Super Heroes

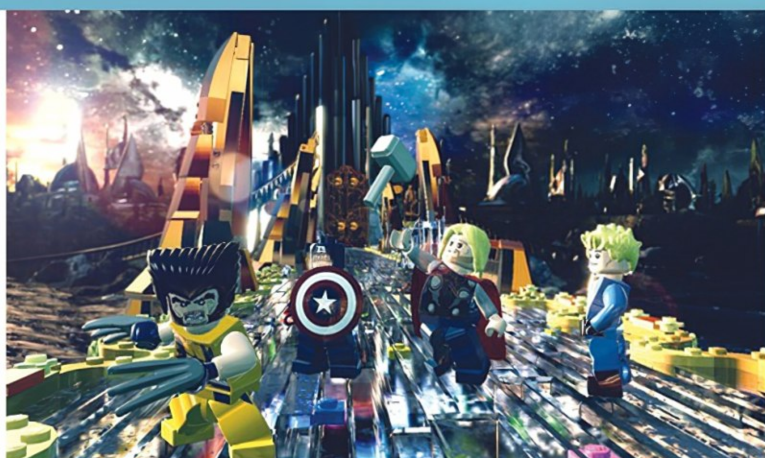
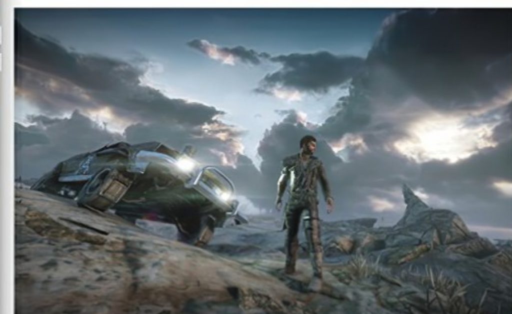
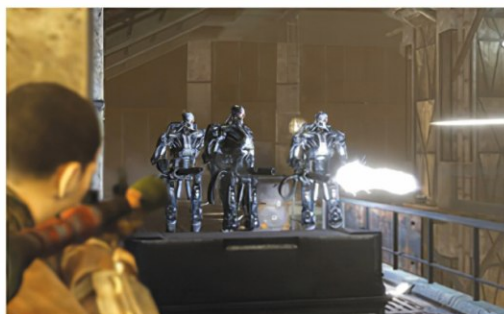
Manapság szuperhősös filmek és játékok folynak még a csapból is, ezt a hullámot próbálja meglovagolni a TT Games a ***LEGO Marvel Super Heroes***-zal. A rendkívül tartalmasnak ígérkező alkotásban olyan karaktereket irányíthatunk, mint Pókember, Hulk, Rozsomák, Deadpool, Amerika Kapitány - és a felsorolást még hosszasan folytathatnám -, akik a sztori szerint azért sietnek New Yorkba, hogy az Ezüst Utazó kozmikus anyagból készült deszkájának széthullott darabjait begyűjtsék, mielőtt olyan gonosztevők kezébe kerülne, mint Loki, Magneto, Dr. Octopus vagy Dr. Doom.
A LEGO Marvel Super Heroes október 18-án debütál kurrens generációs gépeken, majd novemberben a next-gen masinákon.

Mad Max

A ***Mad Max*** egy hatalmas, nyitott világú játéknak ígérkezik, amelyben a fejlesztők nagy hangsúlyt fektetnek virtuális autóink testreszabására - tudtuk meg Andreas Gschwaritól, az Avalanche Studios pályatervező dizájnerétől. A játékban több millió variáció állítható össze alkatrészekből, s ezen átalakítások hatással lesznek a játékmenetre is.
Minden egyes alkatrészcsere befolyásolja majd járművünk fizikáját, sebességét, súlyát, és egyéb tulajdonságait.
A tuningoláshoz szükséges alkatrészekre küldetések sikeres teljesítésével, vagy a világban szétszórt roncsok szétszedésével tehetünk szert. wA Mad Max valamikor 2014 folyamán érkezik majd kurrens és következő generációs gépekre egyaránt.






Terminators: The Video Game

A Gamescom 2013 egyik legnagyobb meglepetése kétség kívül a Reef Entertainment bejelentése volt: a Rambo: The Video Game után újabb, ma már kultikusnak számító mozifilmből készítenek videojátékot, ugyanis sikerült megszerezniük az 1984-es Terminátor – A halálosztó, illetve az 1991-es folytatás, a Terminátor 2. – Az ítélet napja jogait is.
A bejelentés alapján számos, a Terminátor univerzumában játszódó játékot terveznek készíteni és a derék fejlesztők ígéretet tettek arra, hogy a filmek hangulatát maximálisan megpróbálják majd visszaadni.
A játék logóján kívül egyelőre semmilyen konkrétummal nem szolgált a Reef.
Most már csak abban reménykedhetünk, hogy egy tisztességes akciójátékot kapunk, nem pedig egy rail-shootert, mint a Rambo esetében.

The Last Guardian

Tudjátok, mi a közös az Alan Wake-ben, a Duke Nukem Foreverben és mondjuk a Prey-ben? Az, hogy mindegyikre hosszú éveket kellett várnunk, s nem kizárt, hogy a ***The Last Guardian*** lesz a következő ilyen cím. A PS3-exkluzív stuffot 2007-ben kezdték fejleszteni, 2009-ben leplezték le az E3-on, és az eredeti tervek szerint 2011-ben kellett volna kijönnie.
A Gamescomon a Team Ico vezetőjét és kreatív igazgatóját, Fumito Uedát sikerült elcsípnünk, aki elmondta, hogy bár a fejlesztés még mindig korai stádiumban jár, a háttérben továbbra is dolgoznak rajta, azonban a Sony számára a Puppeteer és Knack jelenleg sokkal magasabb prioritással bír.
Ueda azt is hozzátette, hogy a kiadó egyelőre nem döntött arról, hogy a The Last Guardiant PlayStation 4-re hozzák ki PlayStation 3 helyett.

Thief

Hiába vártunk rá nagyon, túl sok új információt nem sikerült szereznünk a ***Thief*** rebootról a Gamescom 2013-on: csupán néhány vadonatúj képre tettük rá a mancsunkat. Ez valószínűleg annak is köszönhető, hogy a rendezvény előtt pár nappal a Square Enix és Eidos Montréal együtt jelentette be a játék hivatalos megjelenési dátumát: Garrett, a mestertolvaj napra pontosan jövő február 28-án tér vissza, kurrens és next-gen konzolokra egyaránt.

XCOM: Enemy Within

Az előzetes pletykák és kiszivárgott információkkal ellentétben az ***Enemy Within*** nem a következő XCOM játék alcímét takarja, hanem egy bővítményt a Firaxis nagysikerű, csapatalapú stratégiájához az Enemy Unknown-hoz.
Az XCOM: Enemy Within új játékelemekkel, pályákkal és többjátékos tartalommal egészíti ki az alapjátékot.
Abban ugyebár még csak fegyvereink és páncélzataink fejlesztésére használhattunk idegen technológiát, most azonban már katonáink testébe is juttathatunk földönkívüli géneket - innen ered a kiegészítő címe is.
További újítás a MEC, vagyis a Mechanized Exoskeletal Cybersuit, amelyet az új, választható Mech Trooper egység fog viselni, akiket ezenfelül gránátvetővel vagy lángszóróval is felszerelhetünk.
Új nyersanyagként jelentkezik a „Meld", amely az új kutatások és fejlesztések nélkülözhetetlen alapanya lesz.
Az Enemy Within bővítmény november 15-én jelenik meg PS3-ra és Xbox 360-ra.

galbalazs1987










THE CREW

Íme a Need for Speed ellenfele! Viccet félretéve, a Ubisoft célja a NFS-franchise trónról való ledöntése.
Miközben a Rivals című új rész még idén jelenik meg, az Ivory Tower (illetve Ubisoft Reflections) fejlesztése alatt álló ***The Crew*** 2014 elején jön PS4-re és Xbox One-ra. Mindkét csapat alkotott már versenyzői műfajban, elég csak a Test Drive Unlimited-et vagy a Driver játékokat mondanom.
A TDU nem véletlenül lett példának felhozva, ugyanis a 2006 végén megjelent játékban is már volt kísérlet arra, hogy inkább online játsszunk, mellyel megmutathatta foga fehérjét ama versengés Oahu szigetén.
A The Crew esetében is nyomulhatunk offline, viszont nem lesz egyszerű betartani a 20 óra játékmenet ígéretét e téren. És ez csak simán egyedül lenne annyi - mennyi lesz ez, ha elkezdünk online játszani?
Amit a Gamescomon láttunk, tovább különítette magát a DriveClub-Forza 5-GT6 triumvirátustól.
Tény, a Sony-exkluzív PS4 nyitócímen is a közösségi játékon van a hangsúly, de itt még nagyobb szerepet játszhat: a közösségi kocsikázás talán új szintre léphet.
De valahogy nincsen még minden puzzle darab a helyén. Hiába láthattunk egy Chevrolet Camaro SS-t testre szabva (mondjuk ebben még nagyon sok potenciál rejtőzhet), hiába voltak specifikációk, amelyekkel egyszerűbben belőhetjük, hogy milyen terepre is készítsük fel a járművünket (utcai, teljesítményre kihegyezett, off-road), egyszerűen nem tűnt úgy, hogy összetörhetőek lennének az autók, holott abszolút érdemes lenne ezt kivitelezni. Talán nincsen meg rá a licensz...?

Hogy szó essen pozitívumokról is, elég nagynak tűnik a világtérkép, amely - meglepetés - az amerikai államot takarja.
A csapatorientáltság a versenyekben viszont valamennyire félretevésre kerül - aki a legjobb a csapatból, az kaszálja a legtöbbet, viszont mivel mégis egy bandában körözünk, érdemes lesz tekintettel lenni társainkra is, hiszen később visszakaphatjuk azt, ha kiütjük egyiküket.

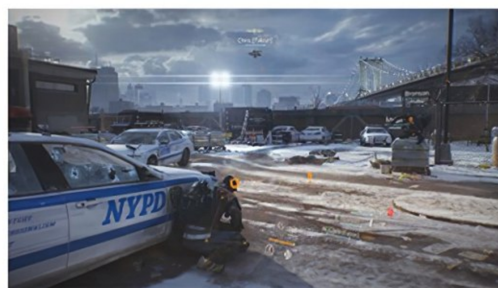


Az RPG-szerű szintfejlődés, kombinálva a NFS-szerű versengéssel a 2014-es autós játékok egyik meglepetéscíme lehet.
A bűnözők reszkethetnek a bandáink ellen - akik egész hamar összeszoknak, nagyobb eséllyel kaszálhatnak.
A változatosság kivitelezésén áll, vagy bukik majd a The Crew, hogy mennyire tudnak majd új ötletekkel előállni...

V







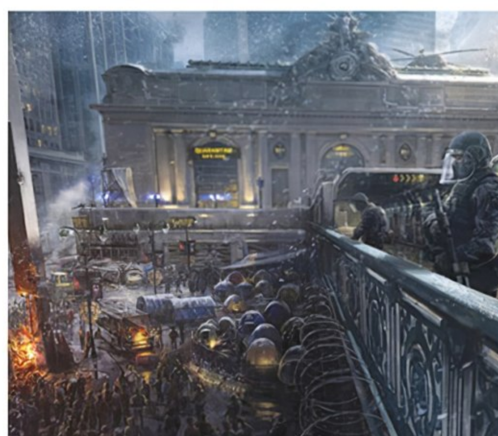
TOM CLANCY'S THE DIVISION

A Ubisoft Massive alkotása is bejárt egy kis utat az E3-as bejelentés óta.
A Ubisoft konferenciáján még konzolexkluzívként tündöklő nyílt világú MMO-TPS - többnyire a PC-sek kérlelésére, illetve az ebből fakadó pénztárcsilingelésre - PC-kre is elérhető lesz 2014 végén.

Ami újdonságként szerepelt a Gamescomon, az az Xbox One-exkluzív tartalom volt.
Mi sem tudjuk még, mi lesz ez, mivel hiába nyaggatta bárki az MS embereit, ők csak maguk elé mondták a mantrát, hogy „SmartGlass-támogatás, több infó később várható".
Kölnben is többnyire ezt mutatták, hogy az Xbox One-ra kihegyezett tablettel mikre lehetünk képesek.
Beszállhatunk ennek segítségével a csapatba, amelyik segítségért kiált, és mivel felülnézetben láthatjuk a kijelzőn a történéseket, könnyebben átláthatjuk a harcot, stratégiailag akár döntő szerepet is játszva. Ott rohan egy ellenfél, kijelölhetjük helyét, itt repül a légitámadás, robbannak a négercsókok, mi pedig átdönthetjük a győzelem mérlegét mifelénk.

A ***The Division*** maga amúgy egy járvány sújtotta New York-ban játszódik, és nekünk nem lesz egyszerű feladatunk.
A SHD tagjaként nem kisebb a célunk, mint a társadalom helyrerakása, hiszen miután elfogy a kaja, víz, és alapvető szolgáltatásokra sem számíthat a halandó, inkább lázad és rabolni készül, mint hogy hagyja magát elpusztulni. Ebbe az egészbe belekavarva a vírusfertőzést, plusz a még nem ismert ellenséget, akiknek a lázadást köszönhetjük, már nem egy egyszerű történetről van szó.
Elég volt csak egy dominónak eldőlnie, és már plakk-plakk-plakk, borulni kezd az egész rendszer...

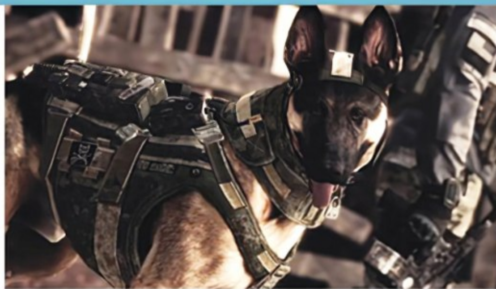
Itt lép be az egyenletbe a MMO - a Division csapat tagjaként ugyanis együtt kell működnünk a többiekkel, hogy New York felett megtartsuk az uralmat, vagy legalábbis



annak a látszatát, hogy jó a kedvünk, minden oké. Bármikor ki-, és beszállhatunk a játékba, PVP-zhetünk, cserélhetünk más játékosokkal.

A Snowdrop motor (a Ubisoft új gyöngyszeme, amely a next-gen platformokra készült) akár a következő generáció meglepetése is lehet, amely a játékot hajtja...

V

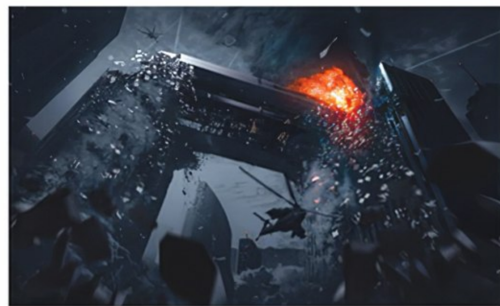




CALL OF DUTY GHOSTS

Új év, új Call of Duty; 2007 óta minden ősszel jött, látott és tarolt a franchise, amely idén is nagy eséllyel megteszi ezt - ráadásul úgy, hogy a kurrens generációs platformok (X360, PS3) mellett a next-gen gépeken is elérhető lesz (Xbox One, Wii U, PS4). Aki megveszi a mostani gépekre, nagyon kedvezményes áron, mindössze 10 euróért (ez az ajánlott ár legalábbis) letöltheti a PS4/XOne kiadást, hogy gond nélkül váltsunk. Ezt elősegítheti a Season Pass-ok, illetve a játékban elért eredményeink átvitele is.

Mi újdonságra számíthatunk? Például a grafikai motor nem. Az először újként lenyilatkozott motor ugyanis az eddig használt marad, csak már annyit javítgattak a Quake III Arena óta rajta, hogy újnak nevezhető legyen. De a látványt félretéve, lesz azért más is - például a történet szerint nem mi leszünk a túlerő, hanem szerepcsere; most a kisebbség (a Ghosts csapat) tagjaként kell az elnyomás ellen lelőnünk pár...száz emberkét, miután Amerika romokban hever.
A ***Ghosts***-ban ezúttal egy saját katonát is létrehozhatunk. Kinézet, egyedi load-out, mely húszezernél is több kombinációt is eredményezhet... és ezúttal akár nőnemű egyént is irányíthatunk. A Counter-Strike-hoz hasonlóan ezúttal is egy adott költségvetésből kell megvásárolnunk fegyvereinket és perkjeinket, szóval csak okosan a vásárolgatással. S ha már perk: 11 van hét kategóriára leosztva, sebesség, lopakodás, kezelhetőség, és így tovább.

A kutya is új dolog lesz a történetben, (s bár öt forintot teszek rá, hogy jaj, túldramatizált módon lelövi valaki) a multiban is hűen jelezni fog nekünk, ha közelítenek hozzánk - annak örülni tudnánk, ha durvább animációk keretein belül leharapja a szemünk láttára azt, ami férfiúknak oly fájó tud lenni. Ha esetleg emlékeztek a Capture the Flag játékmódra más FPS-ekből, akkor lehet



örülni, hiszen Blitz névként újraéled: ezúttal nem kell zászlót cipelnünk az ellen bázisáról a miénkhez, elég annyi, hogy elérjünk egy adott pontot, mielőtt lekapnának minket. Ha ez meglesz, akkor a csapat kap egy pontot, majd folytatódik a küzdelem.
Persze a korábbi részekből könnyű lesz átszokni ebbe is, miközben az újoncok is nagy eséllyel megtalálhatják számításaikat. Ősszel tehát újra találkozunk a csatamezőn, de ezúttal a Battlefield 4, illetve a PS4-exkluzív Killzone: Shadow Fall is bele fog szólni a küzdelembe.

V



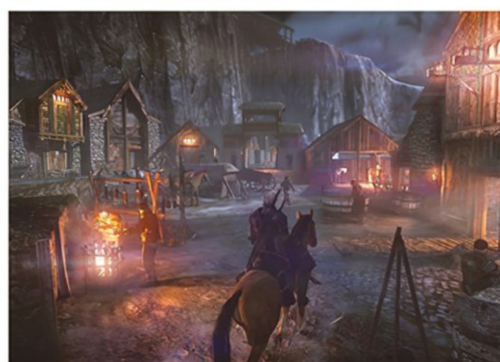


THE WITCHER 3 WILD HUNT

A CD Projekt 2007-ben tarolt a The Witcher első részével, bár igaz, konzolra sajnos nem készült el.
Az Assassin of Kings alcímű második rész Enhanced Edition-je viszont már az Xbox 360-ra is ellátogatott tavaly.
A harmadik epizód már next-gen platformokon (többes szám!) lesz elérhető: PlayStation 4-re és Xbox One-ra is ki fog jönni 2014-ben a ***Wild Hunt***. Az új platformokhoz új motor dukál: a REDengine 3-as iterációja e mellett a 2015-re datált Cyberpunk 2077-et is hajtani fogja (na erről a játékról hallanánk azért többet).

Tényleg 35-ször (igen: harmincötször!) nagyobb területet járhatunk be, mint a 2. részben? Majd eldől. De az a 45 perces bemutató, jesszumpepi - a fejlesztők bemutatója komoly elhatározottságot mutatott. A grafika kegyetlenül jónak tűnt, és mivel még van idő bőven polírozni a játékon, ez még JOBB is lehet! De ami messze verte a második részt, az az animáció kivitelezése volt.
Sokkal emberibb, sokkal megragadhatóbb lesz a jó öreg Geralt mozgáskultúrája, mint eddig. És ha tényleg nem lesz töltőképernyő minden egyes percben (jó, azért egy kicsit túlzok...), hanem anélkül vándorolhatunk, valóban forradalmat hozhat a lengyel csapat az RPG-k világába.

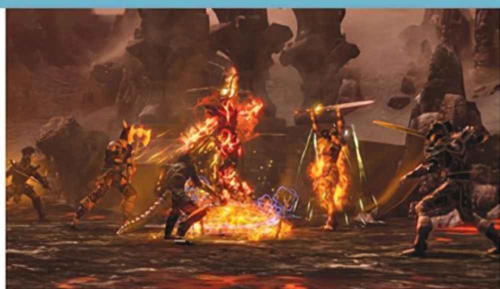
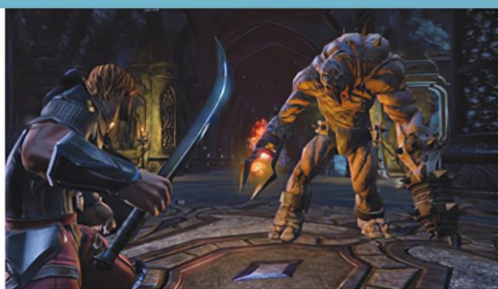
És ez még semmi - miközben a CDP-sek fokozatosan fedték fel a leplet a játékról, volt az egészben valami kézzel foghatóan jó. Most nincsen az, hogy questről questre megyünk, kivégezve a játékot X óra alatt - itt nem kötelező állandóan a sztorival haladni! Ha csak simán vadászni mennénk, nosza, lóra fel (az mondjuk kicsit botladozott a demóban, de értitek). Ha hegyet másznánk, megtehetjük. Ha vadászni akarunk a szörnyekre, Geralt készen áll.
Egyszerűen elképesztő, ez tényleg a next-gen hívószavaként könyvelhető el!



Láttátok volna az időjárás változását - és ez csak egyetlen példa, amit kiragadtam a bemutatóból...

Nem előre rendereltnek tűnt a cucc, mert a csatákban voltak azért hibák itt-ott. Szóval itt nem volt blöff lengyel barátaink által, akik elvileg 100 órányi játékmenetet ígérnek nekünk... Megjelenés? 2014-ben.
Mikor pontosan? Fogalmunk sincs. Viva la RPG revolución, *jesteśmy zaskoczeni!*

V


The Elder Scrolls ONLINE

Kezdjük kapásból a feketelevessel. A ***The Elder Scrolls Online*** havidíjas lesz! 13 eurónkba fog fájni ugyanis minden egyes hónapban, ha játszani szeretnénk ezzel az MMO-val, amelybe mikrotranzakciókat is tenni fognak, így több pénzünk is bánhatja, ha komolyabban belekezdünk.

Persze, lesznek elvileg kedvezmények, ha előre több hónapot fizetünk, de mindenesetre a pénz az pénz...
Ráadásképp bár PS4-re és Xbox One-ra is érkezni fog, nem lesz közöttük cross-play funkció, amely csak a PC-Mac párosításban fog megvalósulni. De mégis, miért érdemes figyelni a Zenimax Online Studios munkásságára? Tamriel maga (a kontinens, ahol játszódik majd a TESO) egy jó érv erre. Legyünk akár a Nord, az Argonian vagy a Dark Elf faj egyik tagja, kaszttól (Paladin, Rogue, Mage) függetlenül a mélyvízbe leszünk dobva, hiszen nem lesznek tutorial küldetések az elején.
Szóval ha új vagy az Elder Scrolls világában, egy kicsit érdekesebb lesz az első pár óra...

A látványvilágról sokat nem tudunk még mondani, mivel egy éjjeli világot láthattunk a demóban, amely később egy eléggé a Skyrim-ra hajazó havas tájat is mutatott, és ezekből kiindulni nem lenne sok értelme. A zárt béta még most is tart, a megjelenésig (nahát, nahát - megint egy 2014-es cím) pedig még bőven van idő... illetve van hová fejlődni.
Érdemes lenne a cross-play funkciót meggondolni, hiszen a Skyrim után sokan újra rákaptak a TES szériára... és ezzel az előfizetős rendszerrel el is riaszthatnak egyeseket.
Tény, hogy így viszont folyamatos frissítést kaphat a játék, amely talán az új World of Warcraft is lehet - vagy talán nem, és visszaváltanak egy free-to-play rendszerre kis idővel a megjelenés után, mivel a várt bevétel alatt teljesítenek... de inkább bízzunk benne, hogy a pénzünkért igényes tartalmat is kaphatunk.



Elvégre az Oblivion és a Skyrim is elég magasra tolta a lécet a kurrens generációban!

V





LIGHTNING RETURNS FINAL FANTASY XIII

Final Fantasy-ból sosem elég! Az idén 26. életévét betöltő franchise új tagja a XIII-2 után folytatódik, és a Gamescomra is hoztak egy új videót. Becsületes a Square Enix-től, hogy sokat láttat a játékból, de egy idő után átesnek a ló túloldalára.
Nos, a Nova Crystallis sorozatba ültethető játékba (ide tartozik amúgy a leánykori nevén Versus XIII, azaz a XV is) fél évezreddel a XIII-2 eseményei után kapcsolódunk be.
Lightning feléled, hogy megmentse a világot, természetesen a hagyományos RPG-csavarokkal ötvözve, hiszen itt korábbi társaink ellen is küzdenünk kell.
Többek között Sazh és Fang biztosan fel fog bukkanni, szóval ha játszottál már a korábbi részekkel, érdemes lesz megfigyelni, hogy hogyan alakul a sorsuk.

Az ATB rendszer továbbra is a csata meghatározó eleme lesz, viszont ezúttal a ruházatunk szintén fontos szerepet fog játszani. Mindegyik felszerelésünk különféle ATB-vel, illetve Schema-val rendelkezik.
Tehát biztosan lesz olyan, hogy az egyikkel gyorsabban támadhatunk, de gyengébb képességeink (ezt takarja a Schema kifejezés itt) miatt kisebbeket fogunk sebezni, vagy ritkán, de nagyot ütünk oda.
Taktikai szempontból lényeges lesz gyakran váltogatni, mint ahogy helyünket is - a harctéren mozoghatunk is valamennyit, ha erre igényünk van. Persze a harcrendszer ötvözi ezeket a két korábbi XIII-ban látott Paradigm szisztémával - ezzel játékstílust válthatunk az offenzív, defenzív, gyógyító stílusok között. Tudom, kicsit nehéznek tűnik így első olvasatra, de könnyen megszokható!

Ha hihetünk a játék rendezőjének, akkor ez lesz az eddigi legkidolgozottabb és legteljesebb Final Fantasy játék.
Majd megkóstoljuk a „japán pudingot", amely Európában február tizennegyedikén jelenik meg PlayStation 3-ra és Xbox 360-ra.



Bátor dolog a Square Enix-től, hogy kitart a kurrens-gen mellett, hiszen nem lehet azonnal a szekrénybe hajítani őket.

V

Tisztelt Olvasóink!

A lentebb látható kérdésekre a választ írjátok fel egy papírlapra, és azt az oldal sarkából kivágható szelvénnyel együtt tegyétek egy borítékba, amit küldjetek el a részünkre, a kiadó postacímére, amely a következő: Konzol Magyarország Kft. 1151 Budapest, Visonta utca 1-2. Amennyiben az adott játék több platformot érint, írjátok a válasz mellé, melyikre szeretnétek a nyereményt!
A borítékra, vagy abban egy papírlapra feltétlenül írjátok rá a postai címeteket, telefonszámotokat, illetve az email elérhetőségeteket. Nyereményjátékunkra a beküldési határidő ***2013. szeptember 30***. Itt természetesen a postai feladás dátumát nézzük, tehát amit 30-án adtok fel, az is érvényesnek számít. ***Csak az újságból kivágott, 32-es számmal ellátott kupont fogadjuk el!***
Dimag és App Store rendszeren keresztüli olvasóink a nyeremenyjatek@konzol.eu email címre küldjék be a választ. Többszörös beküldés kizárást von maga után. Kérjük az azonosításhoz adjátok meg a Dimag vagy Apple rendszerében használt email címeteket és az esetleges kívánt platformot tárgyként is a megfejtések mellett. A borítékra írjátok rá: "NYEREMÉNYJÁTÉK".

A Konzol Magazin által kisorsolt játékokat általában promóciós verzióban kapjuk meg partnereinktől.

CENEGA Hungary Kft. nyereményjáték!



Küldd el nekünk az fenti nyereményjátékos email címre valamelyik vicces, vagy épp már-már kínos családi képedet, és törölj ki róla pár részletet (a mellékelt XCOM-os képhez hasonlóan).

A legjobbnak vélt 3 ajándékai:
1. helyezett: kalap, iron-on patch, póló, jegyzettömb, kulcstartó
2. helyezett: póló, kulcstartó
3. helyezett: fémdoboz (van benne pénzcsipesz és nyakkendőcsipesz), kulcstartó

Megjegyzés: ehhez a nyereményjátékhoz nem kell a kupon, illetve a nyertes képeket leközöljük.





1db Saints Row IV (X360)

Ki lett a kiadója a Saints Row IV-nek?

Sony Southeast and Central Europe nyereményjáték!

1db Sorcery
1db PS All-Stars: Battle Royale
1db Move Fitness
1db Start the Party!
1db Sports Champions 2



Hány felvonás van a Puppeteer című játékban?

PlayON Magyarország Kft. nyereményjáték!

1db Splinter Cell: Blacklist „okoskesztyű"
1db Splinter Cell: Blacklist pulóver
1db Splinter Cell: Blacklist póló (méret: XL)
1db Splinter Cell: Blacklist Karambit USB 4GB (kés alakú)

A Splinter Cell: Blacklist-ben mi a három játékstílus neve?



Stadlbauer Kft. nyereményjáték!

1db The Wonderful 101



Nevezz meg legalább egy újfajta pikmint a Pikmin 3-ból!

MEGVETTEM A KONZOL MAGAZIN 32. SZÁMÁT! KONZOL magazin

Mindig megéri!

A Konzol Magazin következő számában exkluzív előfizetési akcióval fogunk kedveskedni nektek. Annyit már elárulhatunk, hogy idén megjelenő sikerjáték lesz választható a csomagjaink mellé úgy, hogy magát a játékot és a lapot is jóval kedvezőbb áron kaphatod meg, mintha akár együtt, vagy külön-külön vásárolnád meg!

Az akciót a honlapunkon (www.konzol.eu) is meg fogjuk hirdetni a számotokra.

Amennyiben csak a magazinra tartanál igényt, vess egy pillantást az alábbi ajánlatainkra.



12 lapszám

Postával:	**8.900 Ft!**
Console Corner:	**6.500 Ft!****

6 lapszám

Postával:	**4.900 Ft!**
Console Corner:	**3.500 Ft!****

Az előfizetés további előnyei:

- pénzt spórolsz vele
- nem kell csalódnod, hogy a közeli újságosnál már elfogyott
- alkalmanként extra letölthető tartalmakat adunk
*- két korábbi lapszámot ingyen kiküldünk neked**



Fontos: postai csekken történő befizetést nem áll módunkban elfogadni!
Futárszolgálaton keresztül is előfizethetsz, ez esetben 500 Ft-tal több mindegyik előfizetés, cserébe viszont nem kell utalással bajlódni, a futárnál kell kiegyenlíteni a választott előfizetés díját. A lapszámokat ezen kívül postai úton küldjük ki.

**Az akció keretében az aktuálisan kint lévő szám nem választható ajándékként.*
***A magazin személyes átvétele a Console Corner üzletében!*

Amennyiben lemaradtál volna valamelyikről, a kiadótól megrendelheted az eddig megjelent magazinokat, darabonként **499 Ft*****-os áron!

Dobj nekünk egy levelet elektronikus (elofizetes@konzol.eu), vagy hagyományos postaládánkba a neveddel és a címeddel, és mi kiküldjük neked a magazint.



A lap korábbi számait a Console Corner-ben is megveheted egységesen ***699 Ft***-ért.
**** Egy lapszám esetén 235 Ft-os postaköltséget számolunk fel. E feletti mennyiség esetén, a rendelt darabszám függvényében határozzuk meg a postaköltséget.*

Lemaradtál?
Nem gond, még bepótolhatod a hiányt!

A 2013-as évfolyam első 4 számát most akciósan, 1000 Ft-ért vásárolhatod meg!



*A Konzol Magazin 2010-es számait (hét magazint), mindössze 1000 Ft**-ért vásárolhatod meg!*



*A Konzol Magazin teljes 2011-es évfolyamát, mindössze 1000 Ft**-ért vásárolhatod meg!*



A 12. Konzol Magazin esetében választhatsz, melyik címlappal kéred azt.

*A Konzol Magazin teljes 2012-es évfolyamát, mindössze 1000 Ft**-ért vásárolhatod meg!*



A postai feladás árai rajtunk kívülálló okok miatt módosulhatnak, ezért azok változásának jogát a kiadó fenntartja. Amennyiben ez szükségessé válna, megrendeléskor tájékoztatást küldünk ki a megrendelőnek emailben.

Postai csekken történő befizetést nem áll módunkban elfogadni!

* Személyes átvétel vagy futárszolgálattal történő szállítás kérhető. A futárszolgálat díja a Konzol Magazin összes eddigi évfolyamára a csomagáron felül 3000 Ft.
** A lapokat egyben küldjük ki, amelyek nem férnek be minden postaládába.
A szállítási díj ajánlott küldeményként vagy futárszolgálat által egységesen 1500 Ft.

Fontos! Akik személyes átvételt kérnek, ők is először postai úton, vagy az elofizetes@konzol.eu-n jelezzék azt felénk. Miután az ügyfélszolgálattal rendeződik a rendelés, az illetőt telefonon értesítjük arról, mikortól veheti át személyesen a magazinokat a Console Corner üzletében. A boltban az előzetes rendelés és annak menetének végrehajtása nélkül nem vehetőek meg akciós áron a lapok!

Új Konzol Magazin-csomagok, amennyiben szeretnéd kibővíteni a gyűjteményed!

Te válogathatod össze a kívánt számokat.

10 db 3000 Ft

*Futárral: 1500 Ft**

5 db 2000 Ft

***Postával: 1000 Ft**

*Futárral: 1500 Ft**

3 db 1000 Ft

***Postával: 800 Ft**

*Futárral: 1350 Ft**



** A feltüntetett szállítási díjak a csomagárakon felül értendőek.*
*** Ajánlott küldemény: plusz 400 Ft.*

Akciós csomagjainkat, lapszámainkat futárszolgálatunkon keresztül is megrendelheted. Ez esetben személyesen házhoz visszük a lapokat, amely előnye, hogy garantáltan sérülésmentesen kapod meg a megrendelt terméket, valamint az utalással sem kell bajlódnod, munkatár-sunknak a helyszínen is fizethetsz.


DIA

BLO

Ördög bújt beléd

Leah egy hatalmas sóhajtással ébred nyugtalan álmából, majd az álmosság és a rémület furcsa kettősségével az arcán végigpásztázza a sötét, templomszerű helyiséget miközben agya még mindig azon kattog, hogy amit látott az valóság vagy csupán az elméje űz ravasz játékot vele. Az asztal fölé görnyedő nagyapja aggódva érdeklődik hogyléte felől, melyet a lány gyengéden elhesseget, és egyben finoman jelzi, hogy lassan indulni kéne haza, mert éppen kezdődik a Baywatch vagy valami ilyesmi. Az öreg türelemre inti, „maradt még itt pár dolog, amit mindenképpen el kell végezni, ha ezek a fordítások például igaznak bizonyulnak, akkor a pokol erői már mozgásba lendültek és figyelmeztetnünk kell a világot a közelgő sötétségre." Ekkor villámlás hasít a háborgó égboltba, megvilágítva a helyiség mozaikszerűen összerakott ablakán a lándzsával leszúrni készülő hős alakját. „Ugye hiszel nekem", kérdi várakozón az öreg Leah-ot, de még mielőtt a lány szólásra nyithatná a száját, ismeretlen eredetű rengés lesz úrrá a termen, „Elkezdődött" suttogja a nagyapó, majd ösztönszerűen az általa tanulmányozott papírok után nyúl az egyre erősebb rengések sújtotta szobában, miközben a lány megpróbálja elrángatni a kijárat irányába.
Ekkor egy hatalmas meteor csapódik az épületbe áttörve az üvegablakot és több száz méter mély, lávától izzó rést ütve a padlóba, magával rántva a tátongó mélységbe Leah nagyapját.
A lány teljesen összetörten a térdeire esik, majd négykézláb elmászik a frissen ütött rés széléig, kétségbeesetten szólongatva a nagyapját... Diablo visszatért!





A Blizzard és a konzolok kapcsolata az elmúlt évtizedben nem volt éppen rózsásnak nevezhető, hiszen bár a cég jó pár címet kipottyantott a Sega Mega Drive/Super Nintendo érában (többek között nekik köszönhető a száguldozásra kihegyezett Rock n' Roll Racing, az agytekervényeket egyedi módon megmozgató Lost Vikings sorozat és a Marvel licenszet ügyesen felhasználó The Death And Return of Superman), utoljára talán akkor hallottam felőlük, amikor a kis szürke PlayStationre kihoztak egy amúgy kifejezetten jól sikerült Diablo variációt, melynek legfőbb jellegzetessége az volt, hogy a portolást végző szakembereknek sikerült elérni azt a technológiai bravúrt, hogy a játék egyetlen mentése a rendelkezésre álló tizenöt blokkból egészen pontosan tizenötöt lefoglaljon, ezzel gyakorlatilag rákényszerítve a játékost arra, hogy külön vegyen egy (akkoriban még kifejezetten borsos áron mért) memókártyát kizárólag a Diablo kedvéért.

Némiképp ironikus, hogy az ígéretesnek tűnő Ghost projekt hivatalos kútba esését követően két generációval arrébb ismét a ***Diablo*** van a középpontban, pontosabban az a tény, hogy annyi év ígérgetés, tagadás és bejelentések hada után végre kézzelfogható közelségbe került a játék harmadik részének végleges konzolverziója.

Igen, kedves olvasók, ez most tényleg az a pillanat, amire már olyan régóta vártunk, hogy végre a billentyűzetbajnokok után mi konzolosok is belevethessük magunkat a fenevad és számos csatlósának lekaszabolásába, melyet ráadásul a játék legteljesebb kiadásában tehetünk meg, ugyanis a konzolos verziók már alapból tartalmazzák a PC kiadáshoz kidobott patcheket és finomhangolást.

Az intro a Blizzard szokásához híven remekül sikerült, ezen a területen az amerikai cég talán még sohasem okozott csalódást és most is mindent visznek, az előszóban ecsetelt kis történeten felül egy remekül elkészített, ceruzarajz stílusban megalkotott csatajelenet is van, ami nagyon halványan az Okami stílusát idézte fel bennem (nesze, +1 pont). Mielőtt azonban belevethettem volna magam az önfeledt akcióba, jött a kasztválasztás, ami kellemesen egyszerűre sikeredett a Monster Hunter féle „állítsd be manuálisan az alsógatya gombjainak színét" féle extrarészletes karaktergenerálásokhoz képest.
A felkínált kevés döntésre annál jobban oda kell figyelni, hiszen a kaszt alapvetően határozza meg, hogy milyen játékstílust fogsz játszani az elkövetkező pár tucat óra során. A barbár talán a legklasszikusabb figura mind közül hála a nyolcvanas évek kultikus Conan filmjeinek és az ott látottakhoz hasonlóan nem ez a karakter lesz az, akit egy királyi teapartyra magaddal viszel, ellenben kimagasló testi ereje ideális „tank" karakterré teszi a közelharcban járatos figurát. A Démonvadász ezzel szemben a számszeríjával inkább távolról szereti leszedegetni az ellenfeleket, miközben egyfajta középkori Bombermanként két kézzel szórja a robbanékony meglepetéseket.
Következzen a szerzetes, aki nevével ellentétben nem az imák erejével próbál győzedelmeskedni a gonosz felett, hanem robbanékony távol-keleti harcművészete által, mellyel elképesztő méretű sebzéseket lehet kiosztani brutálisan gyorsan, hála a figura agilis természetének.
A varázsló szintén egy klasszikus kaszt, melyet leginkább természetesen az elementál alapú támadások jellemeznek, valamint a teleportáció irigylésre méltó képessége.
Végül a boszorkánymester zárja a sort, aki a régi nekromantához hasonlóan képes megidézni szörnyeket, gépfegyverkézzel szórni az átkokat, illetve megmérgezni szerencsétlen ellenfeleit.
A felhozatalból némi gondolkodást követően a szerzetest választottam, akit a fejlesztők isten tudja milyen indokok által vezérelve egy közepesen erőltetett orosz(!) akcentussal ruházták fel, így nem volt kérdéses, hogy a karaktert a jól csengő Raszputyin névvel ruházzam fel.

Névválasztás után gyakorlatilag már ott is találod magad a játék közepén...
Valószínűleg a fejed vakargatva, hogy akkor most mit kéne csinálni, mivel és főleg merre. Oké, persze a küldetés adott (eljutni a lerombolt házhoz és megtalálni a lány nagyapját), rutinos kalandozóként megérkezel az intróban bemutatott helyszínre és DNS vizsgálatokat kérsz a ház épen maradt részeiben talált könyvekről... hopp, azt hiszem kicsit elkalandoztam, szóval a lényeg, hogy első körben meg kell találni a kiscsajt, mert ő vezet majd el a meteor által vájt kráterig, ahová leereszkedve el is kezdődhet a móka. Amint említettem, ez persze nem lesz olyan egyszerű, mint amilyennek elsőre tűnik és sajnos a program nem ad túl sok támpontot a küldetéshez szükséges legalapvetőbb infókon kívül.
Persze egyáltalán nem hiányzik, hogy dedós módon elmagyarázzák, miképp hozod mozgásba a karaktered a bal analóg karral, az „A" gombbal pedig a tettlegességig fajuló nézeteltéréseket tudod rövid, ám felettébb erőszakos módon lerendezni", de azért egy gyorstalpaló nem ártott volna a fontosabb dolgokról, mert tapasztalatból mondom, hogy eléggé el tudja venni az ember kedvét a 10+ ezer forintért frissen megvásárolt játékától, ha bármiféle körítés nélkül dobják be egy teljesen ismeretlen



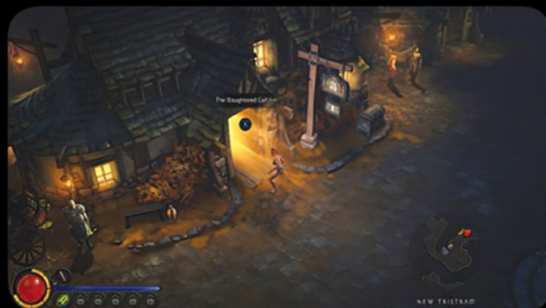












világ kellős közepébe, a végső kétségbeesésben lenyomott Select gomb által előhozott, első ránézésre atomfizikai számítások elvégzéséhez használt menürendszer pedig ilyenkor csak tovább ront a dolgokon. A legnagyobb vicc az egészben, hogy van tutorial a játékban, csak éppen értelme nincs túl sok, mert például egyszer a program előzékenyen felhívta a figyelmemet arra, hogy miképp tudok rázoomolni a térkép egyes részeire... csak sajnos persze mindez körülbelül fél órával azután történt, hogy a dologra magamtól is rájöttem.
A pillanatnyi bosszankodást persze rögtön el is felejtettem, amint elindultam körbenézni a kezdőhelyszínen és elsőként szembesültem a kellemes, de nem világmegváltó grafika szépségeivel és elegyedtem beszédbe a helybeli lakossággal. Kellemes meglepetésként még az utolsó lovászinas lényegtelen panaszkodása is le van szinkronizálva, ráadásul nem is rosszul, igaz, ahogy azt már a „remek” orosz akcentus kapcsán sejteni lehetett a minőség helyenként meglehetősen ingadozó, de általánosságban nézve mindenképpen a jobban elkészített darabok közé sorolható ilyen téren a Diablo 3.
Persze az nem segít, hogy nagy részben a világ legklisésebb küldetéseit sózzák a nyakunkba, melyhez nyilván hasonló minőségű szövegkönyv dukál, de hogy valami jót is mondjak, legalább a „gyűjts össze 15 csokor gyermekláncfüvet miközben minden oldalról rohamoz az ellenség” jellegű feladatok nem jellemzőek a játékra.
Mielőtt rátérnénk az idő nagy részét kitevő harcra, gyorsan pörgessük végig a lehetőségeket a központi helyszínként funkcionáló, New Tristram nevű faluban: első és egyben legkevésbé fontos mozzanat a saját zászló megtervezése: aki egész életében arról álmodott, hogy egy rózsaszín szegélyű türkizkék zászló viselje a nevét, mely közepén egy hatalmas döglégy van, akkor már csak emiatt a remek lehetőség miatt is érdemes beruházni a játékra.
Aztán van még kovács, akinél új fegyvereket vehetsz vagy megjavíthatod az elhasználódott felszerelési tárgyakat, végül itt van a láda, amibe az összeharácsolt cuccaid pakolhatod. Persze csak ameddig a hely engedi, igaz szerencsére egy közepes adag arany leszurkolása után amolyan Harry Potteres stájlban kibővítheted a rendelkezésre álló belső teret. Eközben már el is indítottam az első küldetést és némi örvendetesen rövid töltögetést követően ott álltam a harctér közepén nagy orosz népvezéremmel. Az irányítás első blikkre kellemes, látszik, hogy tényleg töltöttek némi időt a játék konzolokra történő optimalizációjával, a karakter mozgatásáért felelős analóg karon kívül szinte az összes többi gombra egy-egy speckó képességet lehet beállítani, a jobb analóg kar pedig a kitérő manőverre szolgál... és ez az a pillanat, amikor némileg ellentmondásba keveredve magammal, vissza is vonnám az előző kijelentésemet, ugyanis ahogy arra minden bizonnyal már sokan rájöttek: ha a jobb analóggal vetődsz el a veszélyek elől, akkor mivel irányítod a kamerát? Nos természetesen a válasz a következő: semmivel. Persze ez nem egy nagy tragédia, mert kifejezetten intelligensen, mindig a hely-zetnek megfelelően mozog az automata kameraman, de ha a 2 évvel ezelőtt Dungeon Siege 3-ban benne volt ez a lehetőség, akkor nem értem miért maradt ki a zsáner csúcsragadozójának újkori eljöveteléből. Szerencsére gyakorlatban ez nem igazán idegesítő, hiszen a képernyőt elözönlő pokoli teremtmények hordáinak kaszabolása közben amúgy se nagyon marad túl sok idő arra, hogy a megfelelő kameraszög kiválasztásával foglalkozz.









Az első szakaszok viszonylagos nyugalma után a Diablo bedobja minden erejét és hullámokban támadó ellenfelek érkezésekor a képernyő minden egyes szegletében izeg, mozog, támad, darabokra hullik vagy robban valami, ami szabályos időközönként a káosz birodalmába taszítja a játékot és ez most nem negatív értelemben írom, hiszen ahogy egy bullet hell shooter esetében is kellemes elmerülni a neonfénybe burkolt geometriai alakzatokba rendeződő lövedékek halmazában, úgy itt is utánozhatatlanul jó érzés beleveszni egy csordányi zombiba, hogy aztán egy különösen erős varázslattal egyszerre tegyél rendet több regimentnyi pokolfajzat között.

Ez fokozottan érvényes a főbossokra, melyek nem csak méretükkel tűnnek ki mezei táraik közül, de több esetben a legyőzésükhöz is valami jópofa trükkhöz kell folyamodni, ami igazi felüdülés a sebzést szivacsként magukba szívó fantáziátlan főellenfelkekhez képest, melyek manapság jellemzőek a játékiparra. Ha már szóba kerültek a varázslatok és a csata, érdemes itt az elején lenyelni a keserű pirulát: a Diablo 3-ból az előző két rész hagyományaival ellentétben hiányzik a szintlépéskor elosztható tapasztalati pontok és specializációk intézménye, helyettük pedig gyakorlatilag minden szintlépésnél kapsz egy új képességet vagy egy meglévő támadás továbbfejlesztett változatát. Itt persze el lehetne kezdeni sírni, hogy mennyire leegyszerűsítették a rendszert, de egyrészt így legalább mindig az éppen aktuális helyzethez tudod átrendezni a támadásaidat alig néhány gombnyomással, egyébként meg ott vannak a rúnák, melyek azért csavarnak egy méreteset a dolgokon.

Ezek a képességek önmagukban nem érnek semmit, de nem is erre lettek kitalálva, hanem hogy módosítsák a többi varázslatot, ennek következtében először csak a kiosztott sallerjeid kapnak mondjuk egy villámlás bónuszt, később viszont olyan combosabb variációk is összehozhatóak, melyek egy meglehetősen alap bűvigéből mindent letarolni képes varázslatot faragnak. A lehetőségek száma közel végtelen és a rendszert alapból úgy alkották meg, hogy ösztönözze a kísérletezést, ennek ellenére nagy eséllyel úgyis mindenki ki fog kötni egy-két állandóan használt kedvenc összeállításnál. A képességek pakolgatása egy tárcsaszerű felületen történik, melyen az analóg karral lehet felfelé, illetve lefelé mozogni. Nem mondom, kell egy kis idő mire igazán ráérez az ember miképpen lehet a lehető leggyorsabban lecserélni egy-egy skillt, de idővel készség szintre fejleszthető a menükben történő matatás.

Főként mivel a felszerelési tárgyak cseréje szintén ugyanezen a tárcsás rendszeren alapul, melynek mondjuk megvan az a hatalmas előnye, hogy felépítéséből fakadóan rögtön kiderül, ha az ellenfelekből frissen kivert páncéling erősebb a rajtad lévő darabnál, de egy gomb megnyomásával könnyedén össze is lehet hasonlítani részletesebben is a tárgyakat.

Szintén roppant felhasználóbarát, hogy a térképet szabadon lehet zoomolni és forgatni (ráadásul kis ikonokkal mindig jelzi a program, hogy éppen merre kell menni), erre azért van szükség, mert a pályák hatalmasak… nem is, inkább HATALMASAK, segítség nélkül pedig egy idő után közel lehetetlenné is válik átnavigálni ezeken a sokszor több különálló szintre bomló labirintusszerű katakombákon.

Éppen ezért pláne hasznos, hogy a bal analóg kar bekattintásával egy kis színes füstoszlopot ereszt fel a karaktered, ezzel jelezve a társaknak, hogy:

A, éppen merre jársz
B, hová tolják oda a pofájukat, de valami rohadt gyorsan

Ezzel a zseniális átvezetéssel meg is ragadnám az alkalmat, hogy rátérjek a multiplayerre. Ugyan egyedül is remek élmény a Diablo 3-mal játszani, nyilvánvalóan látszik, hogy a cucc sava borsát a többszereplős csetepaték adják. Sajnos mivel a cikk leadásának végső határideje egészen pontosan egy héttel előzte meg a játék megjelenésének időpontját, a pangó szerverek miatt nem tudtam kipróbálni az online szegmenst a Magnew által jófej módon





rendelkezésünkre bocsájtott tesztverzióval, de a vonatkozó menü tanúsága szerint a partnerek keresésénél külön rá lehet szűrni a barátlistánkon lévő egyénekre vagy akár a világ különböző régióira is.
Itt jegyezném meg, hogy mivel a konzolos verziókból hiányzik a valós pénzt is használó aukciós ház, így a sokak által elátkozott folyamatos (vagy akármilyen) internetkapcsolat nem kötelező a játékhoz.
Amit viszont ki tudtam próbálni, az a helyi, egy képernyős multiplayer, ami egész egyszerűen frenetikus hangulatú és önmagában képes elfeledtetni a cuccal kapcsolatos össze negatív érzést. Ilyenkor persze egyenesen arányosan nő a képernyőn lévő káosz mértéke a játékosok számával, de van abban valami végtelenül jópofa, ahogy a szerzetes egyfajta turbinába csavarodva ritkítja a hordákat miközben a démonvadász óriási piros lézersugarakkal bombáz biztos távolságból, a barbár pedig a tömeg közepén kaszabol le mindent, amit ér.
Maga az akció hiába zajlik egy képernyőn, szemben mondjuk a modernebb LEGO címekkel, a játék amennyire csak lehet alkalmazkodik az eseményekhez, például ha valaki hirtelen lecövekel, mert ellenőrzi ki lájkolta be a frissen feltöltött Coelho idézetes/kiscicás képét és a többiek elindulnak valamerre, akkor a gép először csak finoman elkezdi „húzni" a renitens egyént a többség irányába, majd ha már nagyon szétszéledne a banda, egy automatikus teleportálással a dolgok sűrűjébe dobja az elkalandozó... kalandort.
Nem kell aggódni azon sem, hogy ki vegye fel a pénzhalmokat, hiszen ezt a gép a testvériesség nevében automatikusan elfelezi (harmadolja/negyedeli), de ez természetesen nem vonatkozik a felszerelési tárgyakra, így az egészséges versengés mégsem veszik ki teljesen a co-op partykból.

Az már kevésbé volt szimpatikus, hogy a „friendly fire" nem kapcsolható ki, azaz a nagyobb tömegjelenetekben az ellenfelek mellett garantáltan egymás energiájából is szép nagy darabokat fogtok véletlenül leverni.

Ha már elkezdtük feszegetni a hibákat, gyorsan kitérnék pár további idegesítő részletre. Egyrészt valami óriási állatság volt a fő támadást és helyszínekre történő belépést ugyanarra a gombra tenni, így ugyanis abban az esetben, ha parázsabb összecsapás alakul ki egy bejárat környékén vagy a pincelejáró közelébe esik egy értékesebb tárgy, az szinte garantálható módon „ó a FRANCBA, már megint kiléptetett ez a BUTUSKA játék a központi helyszínre, pedig én csak fel akartam venni azt a FRÁNYA mellvértet" (a kiemelt részek hangnemben és szóhasználatban nem feltétlenül tükrözik a valóságot) jellegű sopánkodásokra ad okot.
Nem túl kellemes az sem, hogy bár a játék buzgón használja az autosave-et, a konkrét helyzeted elmentésére nem lehet rábírni, ami azzal jár, hogy ha félbehagysz mondjuk egy kriptát, akkor következő indításkor nem onnan fogod kezdeni, ahol abbahagytad, hanem a falucskában, aztán onnan újra el kell jutni a helyszínre, elkezdeni felderíteni a terepet stb.
Tudom, hogy most az ortodox rajongók keresztre kívánnak majd feszíteni, de pár óra játék után engem kifejezetten irritált az is, hogy folyamatosan ugyanazokat a klónozott ellenfeleket kell leölni végtelen számban és a Lara Croft and the Guardian of Light szellemében jól esett volna pár agyafúrtabb logikai feladat, hogy az „A" nyomogatásába belefáradt hüvelykujjam mellett az agyam is megdolgoztassam kicsit.

Hogy ne keserű szájízzel fejezzük be a tesztet, jöjjön pár random pozitívum így a végére: itt van például az audiovizuális rész, ami kifejezett erőssége a programnak. A szinkronhangok felemásságáról már ejtettünk pár szót, viszont a zenére egy rossz szavunk se lehet, a Blizzardtól megszokott, legmagasabb minőségű dallamok szólnak minden helyszínen, melyek észrevétlenül eszik bele magukat a hallójárataidba és támadnak aztán fél nappal később miközben az ebédedre vársz mondjuk a helyi gyrososnál.
A grafika első blikkre nem nagy durranás és… igazából másodikra sem, de idővel lesznek bámulatosan szép helyszínek, baba fény-árnyék hatásokkal, részlegesen rombolható környezettel és hát az sem elhanyagolható tény, hogy az engine egyetlen röccenés nélkül kezel több tucat ellenfelet és emberenként két-három ellőtt varázslatot, ami nem kis teljesítmény.
Baromira tetszettek még az audionaplók, melyek ugyan a középkori fantasy környezettel a legkevésbé sincsenek összhangban, de így legalább a sétálás, szerelkezés vagy harc közben tudod meghallgatni a sztori hátterét kibontó infókat, mert bevallom, én mondjuk az efféle feljegyzéseket írott formában mindig hanyagolni szoktam. A pozitívumok felé billenti a mérleg nyelvét a szavatosság is, hiszen Diablo lekaszabolása alsó hangon is 20 órába fog telni és akkor még csak egyszeri végigjátszással számoltunk egyetlen kaszttal, a maximalisták pedig akár egy teljes hétre (150 órára) is elmerülhetnek a játék különleges világában.

Rápillantok gyorsan a jegyzeteimre, nem hagytam-e ki valami fontosat… nos ide van írva nagy felkiáltójelekkel körítve, hogy az angolnákká(?) széteső ellenfél tiszta Ooogie Boogie a Karácsonyi lidércnyomásból és.. ömm szét lehet verni a dinnyéket, szóval kedves olvasók, most kapaszkodjatok: a Diablo 3-ban vendégszerepel Ooogie Boogie és a dinnyéket is szét lehet verni!!!

Nem maradt más hátra, mint az értékelés, azaz esetünkben inkább magyarázkodás az oldal alján elterülő pontszám okán: igen, ez egy remek játék és igen, zseniális a co-opja, ugyanakkor nem, nem nézhetőek el a hibái azok után, hogy a fejlesztőknek több, mint egy év állt a rendelkezésére az átirat elkészítésére és főleg azt is figyelembe véve, hogy ebben az időszakban a Blizzard folyamatosan hangoztatta mennyire komolyan vették a portolást és a céljuk az volt, hogy olyan játékot készítsenek, aminek „konzolos érzete" van.
Ez a kijelentés persze elég vicces a cikkben felsorolt bosszantó apróságuk tudatában, lévén kivétel nélkül mindegyik a játék PC-s gyökereihez vezethető vissza... de letagadhatatlan, hogy a srácok legalább próbálkoztak. A Hack & slash és Diablo rajongók emellett bátran dobjanak rá 1/1,5 pontot az értékelésre, mert számukra ez a játék lesz a Szent Grál a kaszabolós játékok permanens konzolos apálya után.
Mindenki más számára ez „csak" egy nagyon jó játék lesz az ***év legjobb co-op játékmenetével***, kivételesen hosszúra nyúló játékidővel és a gyermeki lelkesedést visszaidéző látványos varázslatokkal... ráadásul ezúttal nem is foglalja le az összes memóriablokkot a kedvenc konzolod tárhelyéből.

8/10

Kiadó: ***Blizzard Entertainment*** Fejlesztő: ***Blizzard Entertainment***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***2-4 fő***
Felbontás: ***720p,1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 8 AUDIO 10 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 9 ÉLVEZETI FAKTOR 8

eszgé

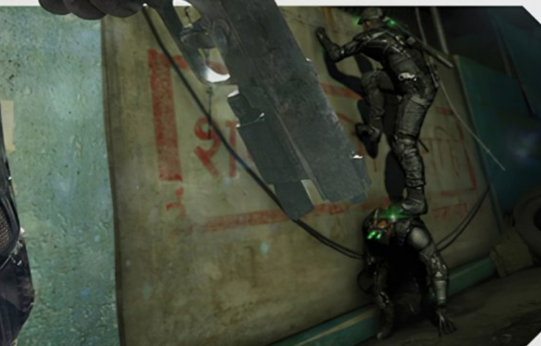
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL BLACKLIST

Ez a játék nincs feketelistán

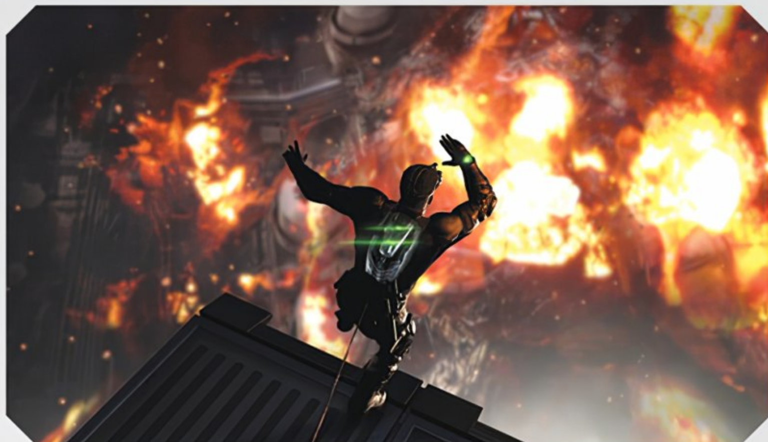
A lopakodós játékok egyre nagyobb teret nyernek maguknak, és lassan már minden akciójáték tartalmaz ilyen elemeket. Az Arkham Asylum óta szinte már divattá vált, hogy a teljesen akció-orientált játékok is arra köteleznek egyes részeken, hogy az árnyak közt maradva abszolváld a feladatot. A műfaj királyai persze továbbra is a Metal Gear és Splinter Cell játékok maradnak. Bár az köztudott rólam, hogy előbbi sorozat mindig sokkal közelebb állt hozzám, azt viszont csak kevesen tudják, hogy, mint lopakodós játék, mindig is Sam Fisher kalandjait tartottam profibbnak.
Fontos különbség azonban, hogy a Metal Gear-ek többnyire a játékos kezébe adták a döntést, hogy osonva vagy rambózva szeretné végigtaposni magának az utat.
A Splinter Cell-ek mindig sokkal kötöttebbek voltak abból a szempontból, hogy bár a kivitelezés maga ránk volt bízva, az egyértelmű volt, milyen taktikát érdemes alkalmazni. Ily módon a régebbi epizódokban egyértelműen a lopakodás terült meg, míg az újabb epizódokban már az akciózás volt a jövedelmezőbb egyes esetekben, sőt, olykor az egyetlen opció is.
Hogy melyik az igazán jó, abban nincs igazság, az azonban biztos, hogy ez a sorozat soha nem szólt minden rétegnek.
A ***Splinter Cell: Blacklist*** számomra épp emiatt nagy meglepetés. Az első videók és trailerek alapján úgy tűnt, teljesen elbutítja, elszürkíti az amúgy egyedi és élvezetes sorozatot. Végül azonban megtalálta a műfaj arany középútját, és pontosan annyi lopakodást tesz szükségessé, amennyit te szeretnél. Ez nem csak egy remek lopakodós szoftver, ez egy remek játék.

Bár ez elsőre úgy hangozhat, a lopakodás súlyát vesztette, vagy akár feleslegessé is vált, valójában csupán nagyobb hangsúly helyeződik a nehézségi fokra.
Amennyiben inkább az akciójátékok irányába húz a szívünk, és a rejtőzködést inkább hátráltatásnak érezzük, mint saját stílusunknak, ne szégyelljünk az Easy, vagy esetleg a Normal fokozatot választani.
Utóbbi egyébként kifejezetten azoknak tökéletes, akik szeretnek a két játékstílus között váltogatni: mindkettő úgy megy, mint a karikacsapás, könnyen siklik a játékmenet, de olykor megkívánja a gondolkodást és a cselezést. A Realistic fokozat már kifejezetten a lopakodást komolyabb szinten űzőknek készült, folyamatos, feszült figyelmet igényel, de egy-két hiba még belefér, és ha gyorsan kapcsolsz, el tudod simítani a helyzetet.
A Professionalist mód már szigorúan a mazochista maximalistáknak való, gyakorlatilag könyörtelenül valóságos, és semmi esetre sem elnéző: a legapróbb baki hatására úgy kapod az arcodba az AK-47-es fél tárát, hogy nem győzöl lesni.
Minden fokozatot kipróbálva, azt tudom mondani, hogy a Ubisoft Toronto olyan dolgot csinált, melyre csak kevés fejlesztő képes: minden fokozatnak saját, egyedi szépséget és élményt adott, ezáltal az összeset élvezhetővé tette.

De miről is szól a Blacklist? Egyáltalán mi az a Blacklist? Nos spoilerezni nem szeretnék, így a második kérdést nem fogom megválaszolni, annyit azonban elárulok, hogy az alapszituáció szerint az „Engineers" (Mérnökök) nevű szervezet egy váratlan terrortámadás után videóüzenet formájában figyelmezteti Amerikát, hogy ez csak egy támadás-sorozat első része volt. Követelésük „csupán" annyi, hogy az Egyesült Államok minden országból vonultassák ki katonai erejüket, ám amennyiben ezt nem teszik meg, minden héten újabb, gazdaságilag egyre nagyobb veszélyt















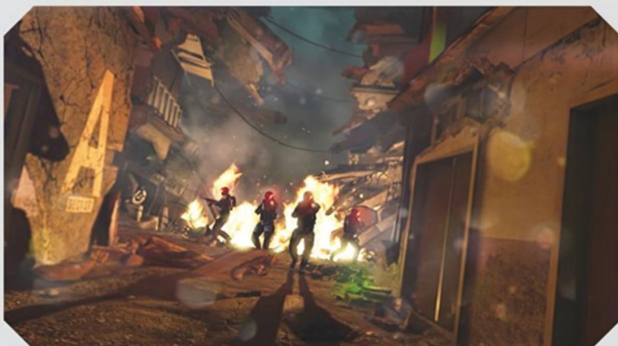
jelentő támadást indítanak meg. Itt jövünk a képbe mi, a veterán Sam Fisher szerepében, akinek egy közeli barátja súlyosan megsérül az első támadás során, így személyes érdekek is vezetik őt abban, hogy kiderítse a támadók ki- és hollétét.
A sztori nem rossz, bár nem nyújt semmi eget-rengetőt, és meglepetésekkel, csavarokkal sem fog minket elhalmozni, ám arra pont elég, hogy az egyes missziók között fenntartsa az érdeklődést a végkifejlet iránt. Igen, a Blacklist a szériától már megszokottan missziókra van bontva, melyek előtt teljes fegyver- és kütyüarzenálunkat személyre szabhatjuk, fejleszthetjük és felszerelhetjük. A pályák gyakorlatilag teljes egészében végigvihetőek az alapfelszereléssel, ugyanakkor jóval könnyebbé és változatosabbá teszi a menetet pár új eszköz beszerzése.

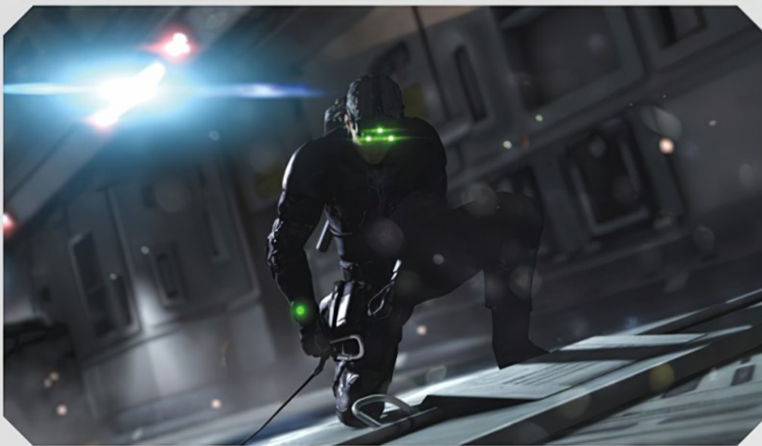
De nem a történet az egyetlen, amivel a Blacklist kecsegtet, sőt, a kampány csak egy azon három ütőkártyájából, melyeket a szoftver kínál. Legalább annyit szöszöltem a (mind online, mind offline elérhető) kooperatív móddal, mint amennyit a sztorival magával. Nem kell megijedni, az új SC a lehető legjobban kezeli a koop módot: véletlenül sem kötelező jelleggel, és külön, direkt erre fejlesztett missziókkal.
A történetet egyedül, társ nélkül kell nyomjuk, ám a világtérképen fellelhető külön missziók egy része társsal is, egy másik része pedig csak azzal abszolválható.
A koop küldetések pedig tényleg nehezek, pont annyira, hogy egyedül képtelenség legyen mindent megcsinálni, így két ember tökéletesen összehangolt játékára van szükség. Persze ez nem azt jelenti, hogy megcsinálhatatlan, de minden fokozat pont eggyel nehezebb, mint az egyjátékos mód esetében, ezáltal szükségessé téve a társ aktivitását. Ezek a pályák saját történettel dolgoznak, melyek ugyan némileg kapcsolódnak az alapsztorihoz, semmi kihatásuk nincs az események alakulására.
A kompetitív multi sajnos nem sikerült egységesen jóra, de ami működik, az nagyon. Ez pedig a klasszikus Spies vs Mercs mód, ami a taktikus lopakodás mellett megmutatja az érem másik oldalát: ha azt hiszed, csak egy hülye nem szúrja ki az osonó Sam Fishert a dobozok mögött, bizonyítsd be a terroristák oldalán.
A többi multiplayer játékmóddal alapvetően annyi probléma van, hogy a szoftver taktikusabbra tervezett menetével ezek aligha egyeznek, így nem is működnek olyan jól. Az igazán jól funkcionáló multiplayer módok valójában azok, melyek teljes mértékben igénylik a csapatmunkát, és ezekkel ugyan nagyot lehet bukni, ha egy csapat egyszer összeszokik és stabilizál egy taktikát, jaj annak, aki az útjába kerül.

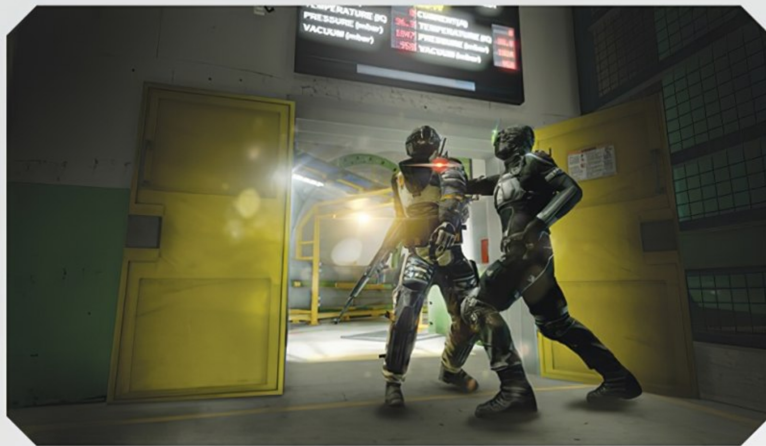
Persze alapvetően a sztori mód kapja a főszerepet, ahogy annak lennie is kell. Amiként azt feljebb már említettem, a játék rád bízza, milyen módon akarsz játszani, ám a szoftver alapvetően háromféle stílust különböztet meg, ezek pedig a következők: Ghost, Panther és Assault.
Bár mindegyik elég beszédes névvel rendelkezik, azért nézzük, mik is ezek: A Ghost stílus tulajdonképpen azt jelenti, hogy a









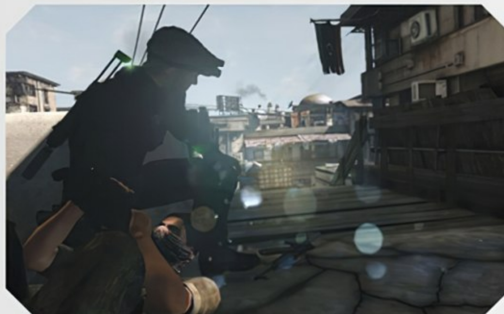


lehető legtávolabbról próbáljuk lekapcsolni ellenfeleinket, és csak a legritkább esetekben történik konfrontáció, inkább észrevétlenül elosonunk ellenfeleink mellett.
A Panther stílust preferáló játékos az árnyakban halad, és közelről, párducként csap le gyanútlan ellenfeleire, legtöbbször öklét, vagy kést használva.

Minden bizonnyal már mindenki kikövetkeztette, hogy mit takar az Assault stílus: terminátor módjára mindenkit szétlősz, több töltényhüvelyt hagysz magad után, mint egy harmincfős lőgyakorlaton és... na szóval, értitek. Mivel a trófeák/achievementek megszerzéséhez minden stílust el kell sajátítani, a maximalistáknak bőven lesz feladatuk, és mivel mindhárom teljesen eltérő játékmenetet eredményez, még csak unalmas sem lesz. És ami igazán fantasztikus: mindegyik stílus működik. A lopakodást kevésbé kedvelők számára teljesen elérhetővé és gördülékennyé tették azt. A fedezékek kijelölése és az azok közti császkálás normál fokozaton szinte teljes észrevétlenséget garantál a szoftver jelentős hányadában.

Aki pedig a tűzharcoktól ódzkodik, annak még mindig ott van a roppant hasznos „Execute” képesség. Amennyiben az Execute mérőnk betöltődik, módunkban áll maximum három ellenfelet megjelölnünk, és egy gombnyomásra kivégezni őket.
Ha például egy hegy oldalából figyeljük meg a terroristákat, azonban leérkezésünkkor elkerülhetetlenül felhívjuk majd a figyelmüket magunkra, mindhármukat megjelöljük, és lehuppanáskor a háromszög/Y gomb megnyomására Fisher bácsi már ki is loccsantotta agyvelejüket.











Mindazonáltal a játék különböző szakaszai, ha nem is köteleznek, azért sugallják, éppen melyik taktika lenne a legideálisabb.
Ahogy az egész kampány, úgy ez is változatos: néha csak ketten törnek rád, de azok annyira direktbe, hogy nem éri meg tökölni a lopakodással, de persze olyan is van, hogy bár tele az Execute mérőd, ha húszan vannak, hiába kapod le az első hármat.

Bárhogy is döntesz, a misszió végeztével szinte mindig jár a jutalom: a különböző stílusok tökéletesítése rengeteg pénzt hoz be a kasszába, ami remek dolgokra költhető. Amellett, hogy ezekkel a dollárokkal fejlesztheted fegyvereidet és egyéb eszközeidet, maga a repülőgép - melyen a missziók eligazításai és előkészületei zajlanak - is fejleszthető. Drágább technikai fejlesztőlabor kialakítása korábban elérhetetlen kütyüket nyithat meg, és egy nagyobb raktér többféle komplett felszerelés számára biztosít helyet. Bármire is költöd a pénzed, az biztos, hogy sosem elég, így mindig megéri tovább gyűjtögetni: a számítógépek feltöréséért, elveszett adatok visszaszolgáltatásáért, valamint értékes körözöttek elfogásáért is komoly zsákmány szedhető össze.

De nem csak ezért fogod gyakran újrajátszani a pályákat: leginkább az éri meg, ha egyszerre egy stílusra fekszel rá, így idővel érdemes visszatérni egy pályára, hogy kipróbáld a másikat. Különösen mivel a pályák meglepően nagyok és tágasak, elég egy új ajtót felfedezni, hogy egy teljesen eltérő útvonalon haladj végig, ami talán jobban passzol az új taktikához.
Ha ezt párosítjuk egy alapból 12 órás kampánnyal, a legalább 10 óra játékot biztosító extra missziókkal és a kompetitív multival, nyugodtan kijelenthetjük, hogy a Blacklistet igen hosszú ideig lehet nyúzni.

Bár az új SC nem a széria korábbi részeit futtató egyedi motort használja, hanem az Unreal Engine-t, szerencsére azért nem néz ki rosszul. Na mondjuk azért nagyon jól sem. Alapvetően egyben van a látvány, és az animációk sem rosszak, azonban amikor közelebbről mutatnak egy tárgyat vagy egy karaktert (erre ugye főleg az átvezetők alatt van példa), akkor már látszik, hogy igen erősen öregszik ez a motor.
Persze a helyzet még mindig fényévekkel jobb, mint a szintén ebben a számban tesztelt Lost Planet 3 esetében, és még a framerate is elég stabil.

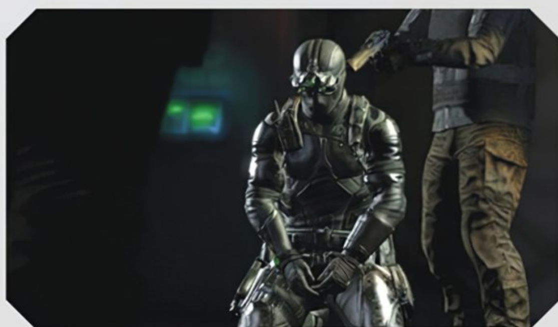
Szóval alapvetően vizuálisan nincs gond a játékkal, még ha nem is nyújt semmi kiemelkedőt. Hangok terén már sokkal jobb a helyzet, hiszen frankó - bár feledhető - zenékkel, egyszerű, de nagyszerű szinkronokkal, és végtelenül profi effektekkel van teletűzdelve a program.
Bár egy ilyen szoftvernél ez elvárható, mégis kellemes meglepetés volt, hogy a fülünkre épp olyan fontos hagyatkoznunk, mint a szemünkre. Ez azonban sajnos csak ránk vonatkozik: bár az ellenfelek alapvetően intelligensek, meghallani minket többnyire csak akkor fognak, ha pontosan ez a szándékunk.

A Splinter Cell: Blacklist egy nagyszerű játék, szerintem ez a tesztből bőven kiderült.
Egy dolgot azonban nem szabad várni: sem a műfaj, sem a széria megváltását.
Mint egy újabb SC játék, valójában nem nyújt semmi olyat, amit a korábbi játékok valamelyike ne adott volna, csupán mindent ügyesen egybegyúrt. Mint lopakodós játék sem hoz forradalmat, hiszen minden eszköz, amit használ, használva lett korábban.
Csakis ezért nem láttok ennél magasabb pontot az értékelőben, de ettől nem kell megijedni: a Blacklist legnagyobb előnye igazából az, hogy mindenkinek szól.
Zökkenőmentes, könnyed, mégis koncentrációt igénylő játékmenetével bárkinek megadhatja azt, amit keres.

A Blacklist lehet bármi. Egy remek akciójáték, egy komoly lopakodós szoftver, egy élvezetes koop élmény.
Ha pedig te éppen abba a kategóriába tartozol, akinek mindhárom szimpatikus, akkor neked ez a nyár - kőkemény tartalommal megpakolt - főnyereménye.

(A játék PS3 és X360 platformon is rendelkezik teljes magyar feliratozással, ám a tesztpéldányban sajnos hazánk nyelve nem volt választható, így a fordítás minőségéről nem tudok nyilatkozni.)





8/10

Kiadó: ***Ubisoft*** Fejlesztő: ***Ubisoft***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***2-8 fő***
Felbontás: ***720p*** Hang: ***DTS***

VIZUALITÁS 7 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 9 ÉLVEZETI FAKTOR 8

11 490.-

rolmanus

LOST PLANET 3

A Capcom nemrégiben szintén csatlakozott a mostanában egyre inkább terjedő trendhez, miszerint a japán játéksorozatok új epizódját, rebootját vagy folytatását nyugati fejlesztők kezébe adják. Egyes esetekben ez azért volt, mert a rebootot teljesen új perspektívába akarták helyezni, míg máskor a széria színvonalát, népszerűségét akarták megújítani.

Bár elődje nem volt kifejezett kritikai bukás, a Lost Planet 2 mégis biztosan utóbbi kategóriába tartozik. Ugyanakkor mindennek ára van: a ***Lost Planet 3*** pedig a népszerűsítés oltárán feláldozta saját egyéniségét és szépségét, és ez könnyedén az egész széria sikerébe kerülhet.

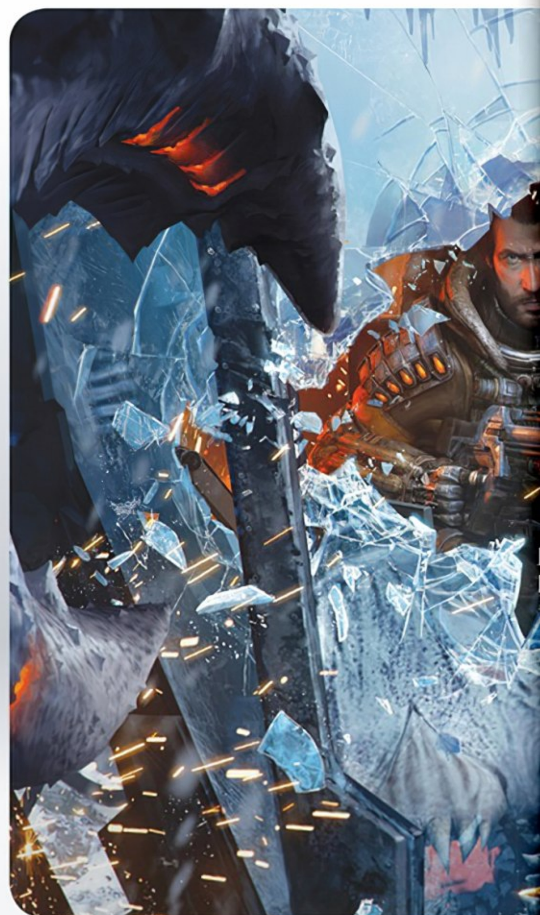


Gondolom a keserű szájíz már bevezetőm sorait átitatta, ám azért nem kell a legrosszabbra számítani, a Lost Planet 3 azért mindenképpen egy játszható szoftver, nem kell teljes katasztrófaként elképzelni.
Mindjárt kezdjük a legpozitívabbal: a sztori. A második epizódot sok kritika érte, hogy feláldozta az előző rész történetközpontú struktúráját, és egy kooperatív hentelő vidámparkra cserélte azt.

Tesztalanyunk ebből a szempontból visszatér a gyökerekhez, és újra egy komolyan vehető, nagy volumenű történetet tár elénk.
A bevezető animációban a törmelékek alá temetett, haldokló Jim Peytonnal találkozunk, aki utolsó leheleteiből unokájának gyónja meg életét, és azt állítja, ő az oka világuk pusztulásának. Ő a mi főszereplőnk, és az ő életének kulcspontjaiba nyerhetünk bepillantást a játék folyamán.
A sztorira egy percig sem mondanám, hogy a legjobbak között lenne, amit videojátékban láttam, ugyanakkor az mindenképp biztos, hogy hangsúlyos, értelmes cselekményt kaptunk, ami őszintén szólva nagy szerepet játszott abban, hogy a lemez egy óra után nem repült ki az ablakon.

Továbbá azt sem szabad elfelejtenünk, hogy Jim Peyton karaktere majdnem teljesen úgy néz ki, mint Böjtös Gábor, és egy rejtélyes oknál fogva ezt nagyon sokáig viccesnek tartottam. Sajnos ezután már kevés dolog tartotta fent az érdeklődést.

A probléma a játékmenettel igazából annyi, hogy nem működik. Ez pedig valljuk be, elég rosszul hangzik.
Mivel a DmC: Devil may Cry váratlanul jól sikerült, és vagány újító stílusával teljesen megnyert, elsőre bizakodó voltam a nyugati kezekbe kerülő Lost Planet kapcsán.
Ugyanakkor, amikor megtudtam, hogy a fejlesztést a Spark Unlimited végzi, bizakodásom keserű gyászba borult, hiszen a csapat legjobb munkája is a középszerűség szürke mezejéig volt képes eljutni.



Ígéreteket kaptunk, a Capcom nyugtatott mindenkit, de a Lost Planet 3 egyszerűen nem működik. A helyszínek és a történetvezetés hiába tisztelegnek az első résznek, ha a gunplay egyszerűen teljesen használhatatlan, és borzasztó nehezen kezelhető.
A PS2 időszak elején még egész biztosan elnézőbb lettem volna a célzásrendszerrel és az irányítás egységével, ám ma, elkényelmesedve a remekül működő TPS-ek világában, az ember könnyen elkényelmesedik, és a Lost Planet 3 játékmenetének már nincs helye a piacon.

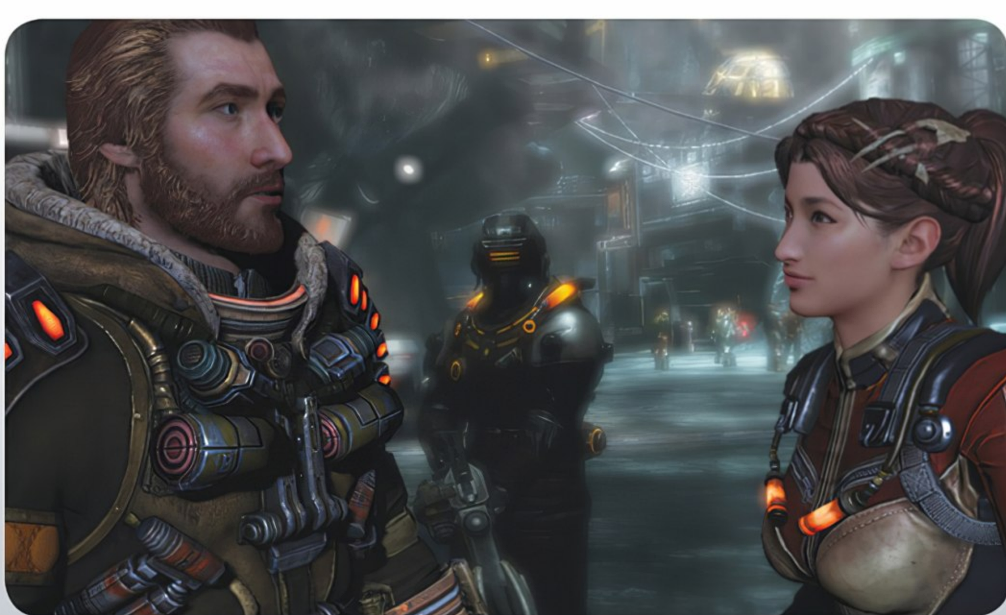
A helyzet némileg jobb lenne, amennyiben a játékmenet változatosabb lenne, ám gyakorlatilag az egyetlen dolog ami színesíti a képet, azok a hatalmas mecha-robotok. Persze ez elsőre elég nagy fegyverténynek hangzik, de valójában csak megjelenésében az: a „mech" elnevezésű robotokban töltött idő hamar válik ugyanolyan semmilyenné és unalmassá, mint az alap lövöldözés.

Persze a széria rajongóinak (bármily kevesen is legyenek) biztos elképzelhetetlenül hangzik, hogy ez valóban ilyen unalmas legyen, de sajnos az.

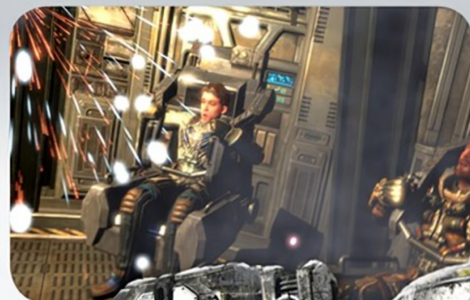












Igazság szerint ugyanis a Lost Planet széria egyediségéből nem sokat sikerült átültetnie az új fejlesztőknek, és helyette a lehető legegyszerűbb játékot próbálták meg elkészíteni. És végül nem is lett ennél több: egy halovány árnyéka annak, ami 2006-ban volt.

A fagyos bolygó adta lehetőségeket, melyek a túlélési ösztönt hivatottak beindítani, mind elhagyták, és semmi esélyünk nincs se a fagyhalálra, se egyéb módon a könyörtelen környezet áldozatává válnunk.
Ha pedig egy olyan játékban, aminek a marketingje folyamatosan a „túlélés" címszó köré épült, vígan piknikezhetünk a mínusz 100 fokban, akkor ott valami baj van.
Ráadásul, mivel a játék nehézségi szintje a béka nyálkás ülepe alatt van, a feszültségből nem jön át túl sok.
Ennél fogva az egész szoftverben a mechben és a mech-en kívül való gyilkolászás váltakozik, ami nem csak monoton és súlytalan, de marha unalmas is. Kár érte.

Azt hiszem, elnézőbb lennék a szoftverrel, amennyiben legalább audiovizuálisan kényeztetne, ám sajnos ez sem volt jellemző. A Capcom MT Framework motorját egyaránt érte pozitív és negatív kritika is, az azonban biztos, hogy azután, amit a Lost Planet 3-ban produkáltak az Unreal Engine 3-mal, sokan fogják visszasírni a Capcom házi grafikus motorját. Pedig az UE3 is többször bizonyított, ám tesztalanyunk kinézete alapján akár az első résszel egy időben is megjelenhetett volna, és már akkor sem nyűgözött volna le senkit. Az átvezetők szépek, és néha azért vannak pofás effektek, de összességében a látvány lehangoló.

A hangok szerencsére valamivel jobbak, ám ez első sorban a remek szinkrongárdának köszönhető, mivel zenéből nem csak kevés van, de még felejthetőek is.

A Lost Planet sose volt a legnagyobb nevek egyike. Az első epizód csak azért maradt fenn a köztudatban, mivel a Capcom kiadásában platform-exkluzívként érkezett a generáció elején kibontakozó konzolháborúban.

A második rész megjelenésekkor azonban már nagyon kialudt a tűz, így a széria eltűnésében már akkor is teljesen biztos voltam.
A harmadik epizód pedig nemcsak, hogy a lehető legrosszabb időpontban jelent meg, teljesen szürke, monoton és unalmas lett.
Bár a világban és a szériában lett volna potenciál, miután a Capcom csak elpazarolni volt hajlandó, nem is baj, ha a Lost Planet most egy időre eltűnik a köztudatból, és majd évek múlva, újult erővel támadhat fel, amennyiben akkor már tudják majd helyén kezelni.
Ami a Capcomot ismerve sajnos egyáltalán nem biztos.



(Amikor ez a cikk íródott, a Lost Planet 3 multiplayere még nem élt, ezért nem találhatóak ezzel kapcsolatos tapasztalatok az írásban.)

? ***Tudtad, hogy*** *a nagygépeknél különböző felbontások és hangformátumok lehetségesek, míg handheld fronton ez egységes?*

5/10

Kiadó: ***Capcom*** Fejlesztő: ***Spark Unlimited***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***2-8 fő***
Felbontás: ***720p*** Hang: ***DTS***

VIZUALITÁS 4 AUDIO 6 KEZELHETŐSÉG 6
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 5

10 990.-

rolmanus

SAINTS ROW IV

„How It Starts”

Amikor a legelső Saints Row 2006-ban, kizárólag Xbox 360-ra napvilágot látott, szinte mindenki csak lesajnálóan legyintett, hogy ez csak egy n+1-edik Grand Theft Auto klón, ami valamilyen szinten igaz is volt rá, hiszen nyugodt szívvel kijelenthető, hogy a GTA legjobb elemeit nyúlta le, azonban túl sok újdonságot nem tudott felmutatni a sandbox műfaj kedvelőinek. Mindösszesen két év fejlesztési időt követően megérkezett a folytatás, ami megcsillantotta az első reménysugarakat, ugyanis a fejlesztők tanultak az előző rész hibáiból: új irányt vett a történet, kaptunk egy még nagyobb és sokkalta interaktívabb várost, betegebbnél betegebb fő- és mellékküldetésekkel, amelyekből világossá vált, hogy a Volition már rég nem akar a Rockstar Games alkotásával versenyezni, s még csak egy percre sem akarja magát komolyan vetetni. Ez még hatványozottabban igaz a 2011-ben megjelent Saints Row: The Third-re, amelyben az általunk irányított Harmadik Utcai Szentek nevű bűnbanda Stilwaterből Steelportba helyezte át székhelyét, az addigi szürke és komor helyszíneket a legfőképpen lila, és annak ötven árnyalatában pompázó urbánus környezet váltotta, ahol nem csupán a helyi kis piti bandákkal gyűlik meg a bajunk, hanem az egész steelporti alvilágot uraló Szindikátussal is.

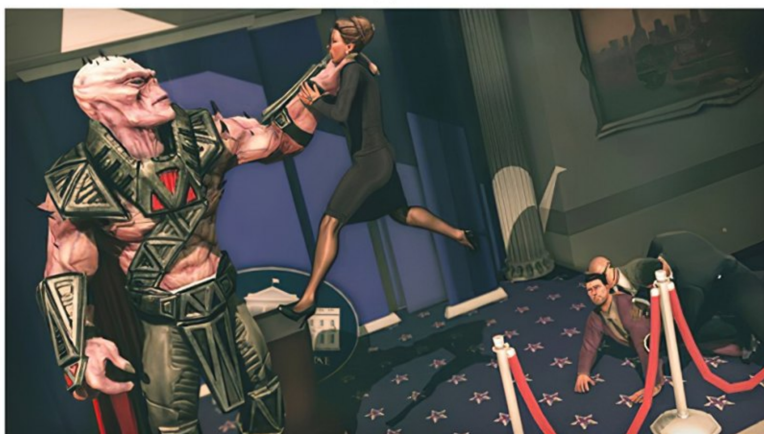
A készítők egy igazi, leginkább felnőtteknek szóló vidámparkot alkottak, ahol kiélhettük beteg hajlamainkat (nyugtassatok meg, hogy nem csak én vagyok annyira perverz, hogy nyálcsorgatva ütlegeltem a hatalmas lila műpénisszel a kezemben az ártatlan járókelőket!) / De – Dzsek/, és szinte azt csinálhattuk, amihez kedvünk szottyant.

Az olyan hibák ellenére, mint az elbaltázott jármű fizika, vagy a kissé kidolgozatlan mellékszereplők is egy szerethető alkotás, s a Saints Row frencsájz több mint 11 milliós eladott példányszámával a THQ egyik zászlóshajójának számított.

Azonban ez is kevésnek bizonyult, hogy az amúgy is nehéz anyagi helyzetben lévő kiadót megmentse. A THQ idén januárban ment csődbe, a Saints Row sorozat jogait pedig a német *Koch Media*, vagyis a Deep Silver anyacége szerezte meg.
Ezzel elérkeztünk tesztünk alanyához: a nyári uborkaszezon végéhez közeledve, de még a nagy őszi játékdömping előtt augusztusban Suda51 mester Killer is Deadje és Sam Fisher, az alapokhoz visszatérő vadonatúj kalandja mellett a Szentek is visszatértek.
Bevallom őszintén, kissé váratlanul ért a felkérés a ***Saints Row IV*** tesztelésére, mert valójában sosem tartoztam a sorozat keménymagos rajongói közé, mégis örömömre szolgál, hogy a következőkben én mutathatom be Nektek a játékot.

Egy augusztusi délutánon, a kánikulai időszak kellős közepén érkezett meg hozzám a Saints Row IV tesztpéldánya, én pedig már előre sajnáltam szegény konzolomat, mert tudtam, hogy az elkövetkező napokban nem sokat fog pihenni.







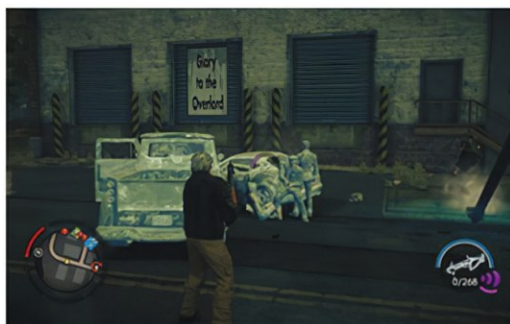


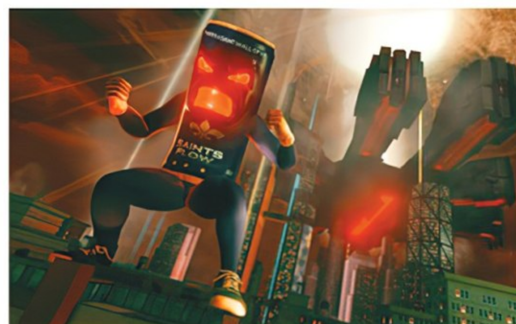
A korong gépbe helyezése után pillanatokon belül a főmenüben találtam magam, majd egy laza mozdulattal a 'Campaign' opcióra bökve kezdetét vette az őrület.

„I Don't Want To Miss A Thing"

A Saints Team Six állig felfegyverzett kommandósaként egy terroristáktól hemzsegő sivatagi létesítménybe hatolok be, ahová egyébként a Zero Dark Thirty című mozifilm mintájára helikopter szállított (a küldetés neve: Zero Saints Thirty). Töketlenkedésre nincs idő, Amerika ellenségeivel a lehető leggyorsabban le kell számolnom. Felrobbanó hordókat, és a robbanások erejétől szétcincálódott ellenfeleket hátam mögött hagyva – a ravaszról pedig csak fegyverem egy-egy újratöltéséig levéve ujjamat -, haladok egyre beljebb az építményben, Cyrus névre hallgató célpontom után kutatva. Egy ajtóhoz érek, amin a „Belépés csak jóváhagyott terroristáknak!" felirat áll, úgy érzem, jó helyen járok. Belépek, hogy „jobb belátásra térítsem" a gazfickót. Nem is tart sokáig legyűrnöm őt, egy jól irányzott rúgás következményeként máris az alattunk folyó láva martalékává válik.
A forró, megolvadt kőzet egyre jobban ellepi, utoljára hagyva felfelé tartott hüvelykujját (Terminátor 2 valaki?!), ezzel nyugtázva, hogy sikerült megvédenem Amerikát a terroristafenyegetettségtől. Legalábbis egy röpke pillanatra azt hittem… Egy nukleáris rakéta került kilövésre a létesítményből, rohanni kezdek, és még épp időben sikerül a robbanófej oldalára ugranom.
Ahogy a rakéta egyre feljebb és feljebb emelkedik, QTE-k sokasága közepette próbálom hatástalanítani a szerkezetet, miközben felcsendül az Aerosmith híres nótája, az I Dont't Want To Miss A Thing. Sikerrel járok, elrugaszkodom a rakéta oldalától, az pedig a levegőben robban fel. Fejjel lefelé kezdek zuhanni, majd becsapódom, méghozzá egyenesen a Fehér Ház Ovális Irodájába, ráadásul az elnöki szék kellős közepébe. Küldetés végrehajtva, az Amerikai Egyesült Államok elnöki titulusa megszerezve, a nép imádata elnyerve.
Egy „normális" akciójátéknak egy őrületesen ütős befejezése lehetne mindez, a Saints Row IV azonban csak ezután indul be igazán. Amerika újdonsült elnökeként egy sajtótájékoztatóra igyekszem a Fehér ~~Házba~~ Kecóba. A folyosón sztriptíztáncosnők kínálgatják a likőröket és kongresszusi tagok szívják a blantot, majd leszólít a színész Keith David, az alelnök - aki saját magát alakítja a játékban -, rögvest két választás elé állít: a daganatos megbetegedéseket, vagy az éhezést szeretném megszüntetni a Földön?







Egy gombnyomás a kontrolleren, és az egyik probléma máris megoldva. Ugye, hogy nem is olyan nehéz ez az elnöködi?
A partihangulatot egy földönkívüli invázió szakítja félbe, szó szerint lezúzzák a Fehér Kecó tetejét, majd a gonosz hadúr, Zinyak – aki szemet vetett bolygónkra -, és Zin seregei kivel mással, ha nem az Amerikai Egyesült ~~Államok~~ Szentek elnökének és kormányának elrablásával kezdenék Földünk leigázását? Nyilvánvalóan esélyem sincs megállítani őket, én mégis megpróbálom. Gépfegyverrel aprítom az űrlényeket, rakétavetővel az űrhajóikat, míg végül magával, a Zinek vezetőjével, Zinyakkal kerülök közelebbi kapcsolatba (na nem úgy!). Az összecsapásban én húzom a rövidebbet, földre kerülök, hirtelen elsötétül előttem minden…

„Insane In The Brain"

…amikor magamhoz térek, egy teljesen más világ fogad. Kötött pulóvert és frissen vasalt nadrágot viselek, a helyszín az '50-es évek Amerikájának kis külvárosi házait idézi. A konyhánkban feleségem frissen sült palacsintával vár, aminek elfogyasztása után indulnom is kell elnöki teendőim ellátására.

Autóba pattanok, hogy egy külön az én tiszteletemre rendezett fogadásra siessek. A belvárosi helyszínre érkezve hatalmas tömeg fogad, akik integetéssel üdvözlik elnöküket. Azonban ez az örömteli pillanat sem tart sokáig, pár perc leforgása alatt az addig békés polgárok agresszív, agyatlan zombiként kezdenek viselkedni, a helyi seriff pedig mintha csak a Mátrix trilógia Smith ügynökének paródiája lenne.
Újabb lövöldözős rész következik, aminek végén Kinzie hangja szólal meg a fejemben, aki közli velem, hogy ez nem a valóság (You don't say?!), az egész Zinyak műve, aki ebben a virtuális térben tart fogva.

„What Is Love?"

Ez a játszótér, ahol időnk nagy részét töltjük majd valójában nem más, mint a Saints Row: The Third Steelportjának virtuális mása, amelyben a játék körülbelül ezen pontján adódik lehetőségünk karakterünk megtervezésére, akit tetőtől talpig a saját ízlésünkre szabhatunk, és akár olyan kiváló orgánumot is választhatunk számára, mint Nolan North (Nathan Drake – Uncharted), vagy Troy Baker (Joel – The Last of Us).





Ezt egyébként megtehettük az augusztus elején kiadott *Inauguration Station* nevű applikációval is, az ott gondosan elkészített elnökünket importálhatjuk a végleges játékba, de akár a Saints Row harmadik felvonásában szívünkhöz nőtt karakterünkkel is belevethetjük magunkat a kalandba.
Abba a kalandba, amely az eredeti tervek szerint a Saints Row: The Third egy tartalmas kiegészítője lett volna (*Enter the Dominatrix*), ám a fejlesztők végül mégis egy számozott folytatást hegesztettek belőle.
A játék fő történeti szála az előző részhez hasonlóan durván 12-14 órára köti le az embert, ami nem nevezhető ugyan túlságosan hosszúnak, de mentségére szóljon, hogy egészen a végkifejletig izgalmas, humorral teli és nem utolsó sorban változatos tud maradni, sőt még egy-két nem várt fordulatra is számíthatunk.
Mint azt már bizonyára kitaláltátok –, leginkább azzal fogunk foglalatoskodni, hogy csapatunk tagjait kiszabadítsuk, illetve, hogy az idegen Zen inváziót visszaverjük, amit nem csupán egyedül, de egy cimboránkkal vállvetve is véghezvihetünk.
Akad lopakodós küldetés, amelyben egy kartondoboz alá rejtőzve kell az ellenség mögé kerülve feltűnéskeltés nélkül eltennünk őket láb alól (ugye beugrott már, melyik zseniális játékszéria felé kikacsintás ez?); egy másikban a SEGA egyik klasszikusát mind grafikailag, mind hangulatilag tökéletesen visszaadó beat 'em up játékban találjuk magunkat (Saints of Rage); de ebben a játékban még az is előfordulhat, hogy egy, az idegenektől meglovasított űrjárművel kell megszöknünk bázisukról, ami kísértetiesen hasonlít A Jedi visszatér Ezeréves Sólymos – Halálcsillagos jelenetéhez, annyi különbséggel, hogy itt nem John Williams kiválóan megkomponált zenéje szól, hanem Haddaway What Is Love-ja. És még hosszasan sorolhatnám, de természetesen nem kívánom a játék összes poénját lelőni számotokra.

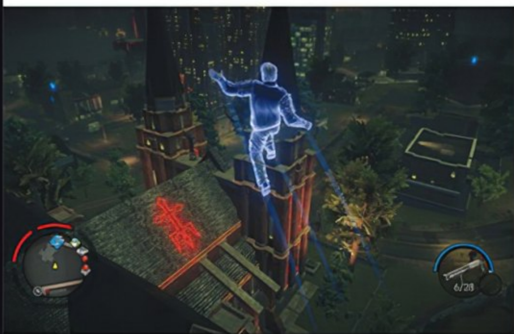
„Weapons of (M)ass Destruction"

A főküldetéseken kívül, *nyitott világú* játékról lévén szó, számos mellékelfoglaltságot találhatunk magunknak a virtuális Steelportban, ahol a „való világ" egyetlen egy szabálya sem érvényesül, s amelyek hosszú órákkal képesek kitolni a játékidőt.
Két küldetés között például letolhatunk egy-egy „Mayhem"-et, amely gyakorlatilag ugyanaz, mint az előző részekben, tehát adott idő alatt kell minél nagyobb anyagi kárt okoznunk a városnak. Ennek aztán a játék során megjelennek újabb változatai is, amikor UFO-val, vagy egy hatalmas mechát irányítva tehetjük meg mindezt.
Új tevékenység azonban például a Blazin, ami tulajdonképpen egy futóverseny, amely során a zöld pickupokat felszedve gyorsabbá, míg a tűzbe beleszaladva lassabbá válunk.

A játék egész korán megismerteti velünk első két szuperképességünket a Super Sprintet és a Super Jumpot (a készítők mélyen elmerülhettek a Crackdownban...).
Az előbbivel szupergyors sebességre kapcsolva futhatunk, míg a másikkal a kontroller A gombját (PS3-on az X-et) egy rövid időre nyomva tartva, majd felengedve óriásit ugorhatunk. Összesen nyolcféle képességre tehetünk szert, akadnak köztük olyanok, amelyekkel megpörkölhetjük/megfagyaszthatjuk az ellenfeleket, de akár a telekinézist is elsajátíthatjuk. Képességeinket természetesen fejleszthetjük is, ehhez azonban szükségünk lesz a városszerte elszórt, úgynevezett Clusterek összegyűjtögetésére.

Fejlesztgetni nem csupán képességeinket lehet, hanem akárcsak az előző részekben, karakterünket is felturbózhatjuk. Ha van elég Cache-ünk (a játékban használt fizetőeszköz) és megfelelő mennyiségű tapasztalati ponttal a birtokunkban szinteket is léptünk, akkor gyakorlatilag az életerőtől kezdve a sebzésünkön át a járművekig minden statisztikánkat felhúzhatjuk.

Fegyverarzenálunk is bővült, és az előző résztől eltérően már teljes mértékben testreszabhatóak: a sztenderd pisztoly, SMG, gépkarabély stb. olyan csodálatos darabokkal egészült ki, mint például a *Dubstep Gun*, amely ontja magából a manapság oly' trendinek számító hangzásvilágú zenéket,











amelyre lövöldözés közben a járdán közlekedő járókelők is vadul csapatni kezdik, sőt még a kocsik is 'lórájdolnak', ellenségeinket pedig a zenében lévő egy-egy ütős drop küldi a másvilágra. Érdemes megemlíteni még az *Abduction Gun*-t, amelynek használata során egy UFO szippantja fel az ellenségeket, vagy a *Rectifier*-t, ami úgy működik, hogy ha egy ellenfél/NPC mögé kerülve lövünk vele, akkor ez a furcsa, műpéniszre emlékeztető eszköz az illető lábai közé hatol, és kilövi az űrbe, pixelekkel takarják ugyan, de még így is kivehető, hogy ez az 'anális szonda' bizony megerőszakolja áldozatunkat.

A fegyver az ausztráloknál kicsapta a biztosítékot, be is tiltották miatta a Saints Row IV-et, de jelen állás szerint mégis megjelenhet, igaz, a Rectifier helyett egy másik fegyver kerül a cenzúrázott változatba.

„System Overload"

S most néhány szóban a negatívumokról, mert sajnos játék hiba nélkül nem létezik. Ha valami, hát a látvány egész biztosan nem számít a Saints Row IV erősségei közé.
A küllemre vonatkozó forradalmi változásokra ne igazán számítsatok, arra viszont igen, hogy egy-egy nagyobb összecsapás közepette előfordulhat, hogy durván lecsökken az fps, de a fejlesztők legalább végre elvetették a lila szín túlzásba vitt használatát.
A járművek fizikája szinte sehová sem fejlődött, amit bár én ide, a hibák közé sorolok, a szuperképességek megszerzése után egy kezemen meg tudnám számolni, hányszor pattantam autóba a játékban.
Talán ez is volt a készítők célja az egésszel… Amit még mindenképp a negatívumokhoz sorolnék, azok a fantáziátlan mellékküldetések, amelyek a városban szabadon fellelhető tevékenységek sorozatából állnak; nagyon rövid idő alatt képesek unalmassá és monotonná válni. Továbbá ezekből hiányzik az a humorfaktor, ami olyan zseniálissá teszi a sztori küldetéseket.

„The Boys Are Back In Town"

Összességében a Saints Row IV nem fogja megváltani a világot, tartalmas kiegészítőnek készült a harmadik epizódhoz, s végeredményben az is lett.
A Volition tulajdonképpen hozta a kötelezőt, se többet, se kevesebbet.
A sci-fi téma a szuperképességekkel új színt vitt a játékba, s az egy percre jutó poénok számát is minden eddiginél magasabbra emelték, ezt az él-ményt pedig megsokszorozhatjuk a kooperatív móddal.

A 8 pontot a fentebb részletezett hibái ellenére is megérdemli, kellemesen gondolok vissza a vele eltöltött órákra, viszont nagyon remélem, hogy a Saints Row V még több, még nagyobb, és még változatosabb lesz. Addig is hadd szóljon a wubwubwubwub!

! *Nem értesz egyet a cikkel, kevesebb vagy több pontot adtál volna a játékra? Írd meg véleményed vagy saját teszted a honlapunkon!*

8/10

Kiadó: ***Koch Media*** Fejlesztő: ***Volition***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***2 fő***
Felbontás: ***720p,1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1, DTS***

VIZUALITÁS 7 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 7

11 490.-

galbalazs1987







„Álmot láttam az éjjel. A semmi közepén álltam és … mintha szavakat hallottam volna… de nem valaki - vagy valami - szájából. A hangok mindenhonnan beszéltek hozzám.
A világmindenség üzent volna nekem - igen, olyan volt. *Gondolat. Érzés. Félelem.* Szófoszlányok csupán azok, amelyeket fel tudok most idézni. És egy maszkos férfi alakja. (sóhaj) még ebben a pillanatban is összeszorul a gyomrom, ahogyan magam elé képzelem őt.

Mit jelent ez az álom? Nem találom rá a választ. Talán csak az utazás fáradalmai… esetleg az izgalom. Hisz' nemsokára Ul'dahba érek.

Azt mondják, csodaszép hely, tele árusokkal és… és emberekkel. Gyerünk Aininh, valld be magadnak: félsz. Persze, hogy félek, hiszen senkit sem ismerek Ul'dah-ban. De mi mást tehettem volna azok után, hogy… nem, semmit sem. Oda kell mennem. Tudom. Holnapra már elérjük a város határát. Holnaptól, minden más lesz. Érzem, hogy így lesz. Remélem.(…)" - részlet Aininh Truncatus naplójából.

Valljuk be őszintén: túl sok MMORPG-vel ezidáig nem igazán játszhattunk a nappalinkban úgy, hogy kezünkben kontrollert szorongattunk a billentyűzet-egér kombó helyett. Oké, voltak próbálkozások arra, hogy szeretett konzoljainkra importálják a pécés piac egyik - ha nem az egyetlen - legsikeresebb műfaját, de a legtöbb esetben sajnos nem sikerült igazi közönséget, közösséget megfogniuk a fejlesztőknek - ehhez a tény-megállapításhoz viszont rögtön tegyük is hozzá, hogy a DC Universe, vagy a nemrégiben megjelent Defiance még számítógépes berkekben sem teljesít kimagaslóan.
Egy Star Wars: The Old Republic szerintem egész biztosan megmozdítaná a *homo-controllerlusok*-at is, ahogyan talán a ***Final Fantasy XIV: A Realm Reborn*** is meg fogja: de ne rohanjunk ennyire előre, messze még a teszt vége - és a játék *megjelenése* is.

De hisz már rég megjelent Dzsek! Miről beszélsz? - igazatok van, hivatalosan augusztus 27-én startolt a Square-Enix (újabb) MMORPG-je, de akik játszottak már ilyen és ehhez hasonló programokkal jól tudják: kettő vagy három hónapnak legalább el kell telnie a start után ahhoz, hogy egyértelműen pálcát törhessünk egy masszív multiplayer stuff felett.

Szóval, Final Fantasy. Mielőtt a XIV: ARR kivesézésére invitálnálak titeket, tegyünk egy rövid kitérőt a sorozat történelme felé. 1987 jeles dátum a videojáték-történelemben. Ebben az évben egy kicsi, elnyomott japán cég, a csőd szélén tántorogva végső, kétségbeesett lépésre, utolsó fantáziájuk megalkotására szánta el magát.
Elhatározták, hogyha következő szoftverük is visszhang nélkül merül a süllyesztőbe, lehúzzák a rolót. Mindent beleadtak és mire leesett az első hó, elkészült a játék, amelynek még a címe is jelképként ragyogott, jelezvén, ez az utolsó esélyük. Szerencséjükre, - nem különben a miénkre - megjelenése után azonnal az eladási listák élére ugrott és sokáig tartotta pozícióját. A Squaresoft épületét yenek milliói töltötték meg: a cég megmenekült és bőszen belekezdtek a folytatásba, ám nem volt minden rózsaszín. Az akkori istenség, a Nintendo túlságosan rövidre akarta fogni a pórázt, hátráltatta az exportálási kezdeményezéseket Amerika felé.
Később, már a munkálatokba is igyekezett bevonni magát, cenzúrázta az erőszakosabb részeket, próbált hatni a történetvezetésre stb… 1995-re mindösszesen három rész látott napvilágot a Nagy Kacsaúsztatón, az első, a negyedik és a hatodik, Final Fantasy I, II és III néven. Nyolc év hosszú és kimerítő időszak akkor, ha folyamatos érdekellentétekbe ütközik a fejlesztő –és a kiadó cég: a Squaresoft viszont '95-re erős, biztos alapokon nyugvó vállalat lett, így újabb merész











húzásként otthagyta a Nintendo-t és a hetedik részt, mintegy 30 millió dollárért eladta a Sony-nak.

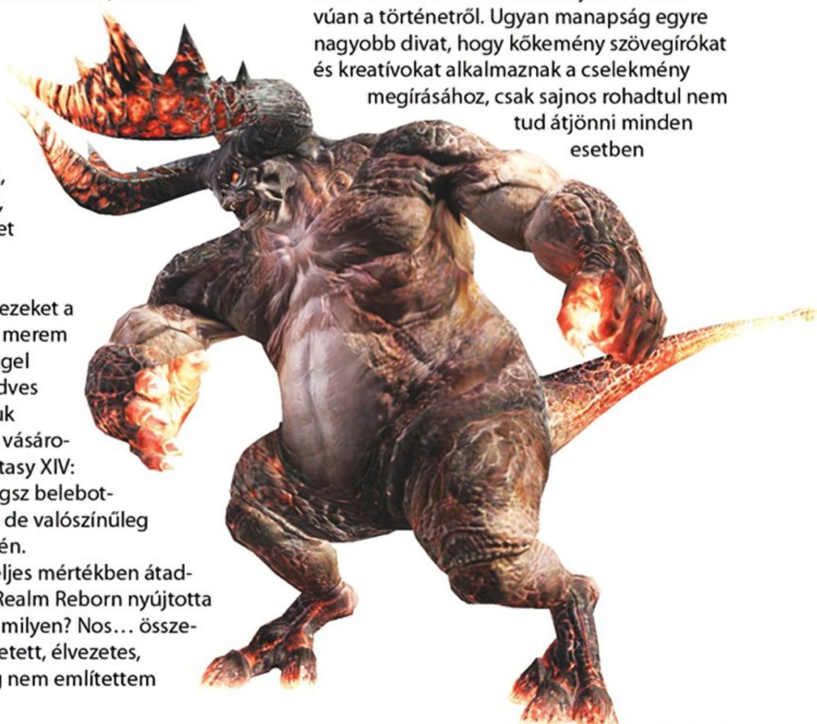
Nagyjából innen kezdett elindulni a Final Fantasy-széria a lejtőn. A hetedik-nyolcadik-kilencedik rész még töretlen siker volt (sőt, a sorozat csúcspontjainak tartják), azonban a tízediket már sok kritika érte: főleg a linearitást emlegették fel neki - nem is alaptalanul. Majd, megjelent a XI, a Square első MMO-ja. Én anno játszottam vele - még Xbox 360-on -, bár az is igaz, hogy engem leginkább a kártyajáték érdekelt volna, de azt - legnagyobb bánatomra – „kifelejtették" a portból…

S itt álljunk is meg a sztorival egy picit, pontosabban tegyünk egy ugrást a Final Fantasy XIV-hez - nem a tesztalanyhoz, a tizennégyhez. Mindjárt elmagyarázom, miért (…) Miért? Azért, mert az A Realm Reborn a tizenegyből örökölt sokat, meg persze az eredeti XIV-ből, amelyet a Square-Enix 2010 szeptemberében indított útjára, PC-én. Mint ahogyan az alcímből is kitűn(het), nem aratott osztatlan sikert alkotásuk anno - olyannyira nem, hogy a következő év januárjában(!) már a rebooton gondolkoztak a fejlesztők.
Ez lett az A Realm Reborn, amely új grafikus engine-nel, új interfésszel, stabilabb szerverekkel (ahha…) és vadonatúj történettel kínálja magát megvételre.

Nos, a tesztidőszak nálam a béta phase4 státuszával indult, és amit akkor láttam, engem meggyőzött arról, hogy valami jó is kisülhet végre a Final Fantasy névből.
Első nekifutásra nyolc órát raktam a játékba, elértem a lvl 17-et, megnyíltak a crafting szakmák, a raidek, sőt, még chocobolghattam is – volna ha, a bétában fellelek egyet is. Nem volt lag, az emberek egész kedvesek voltak még akkor is, ha newbie kérdésekkel bombáztam őket, szóval teljesen rendben volt a cucc. Három napig tartott a phase4, aztán rövid szünet következett: és minden összeomlott. (erre egy jó barátom azt szokta mondani: ha valaminek meg kell b*aszódnia, az meg fog b*szódni).
Kezdjük ott, hogy a Square össze-vissza kutyulta az amerikai és európai early access kódokat, így 24-e helyett csak 26-án tudtam először belépni a játék kliensébe, ahonnan nem engedett tovább a rendszer, mivel az összes szerver megtelt és login-limitet vezettek be. Két napig próbálkoztam, hiába…

Egyszerű indulás? Hát nagyon nem, de ezek minden MMORPG-nél előjönnek.
Úgy is fogalmaznék, hogy tipikus bugok, amelyeket nem lehet elkerülni.

Azóta orvosolták-e ezeket a problémákat? Nem merem teljes mellszélességgel állítani, hogy Te, Kedves Olvasó - aki mondjuk emiatt a teszt miatt vásárolod meg a Final Fantasy XIV: ARR-t -, már nem fogsz belebotlani a fenti hibákba, de valószínűleg kevesebbszer mint én.
Szerintem Te már teljes mértékben átadhatod magad az A Realm Reborn nyújtotta élvezeteknek. És az milyen? Nos… összetett, tartalmas, összetett, élvezetes, összetett és ha még nem említettem volna, összetett.

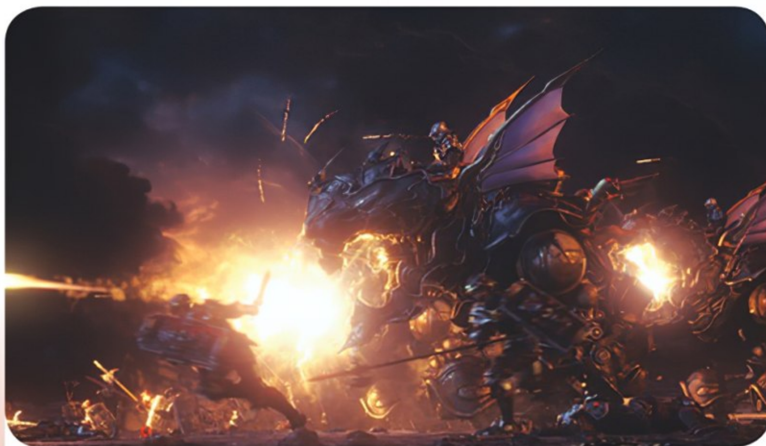


A játék sztorija a Final Fantasy XIV direkt folytatása: az előző rész (ha egyáltalán lehet így fogalmazni) lezárásában látott kataklizma utáni ötödik évvel veszi fel a fonalat.
Eorzea (a világ, amelyben a Realm Reborn is játszódik) más lett: a régi hősök szétszéledtek, miközben a veszély csöndben pihent és csak a visszatérésre várt.
Mint minden fántáziban, ez is keletről jön, a sötétből, a homályból (tiszta Gyűrűk Ura, nem?) Ki lesz, aki helyreállítja a békét és biztonságot Eorzában? Természetesen mi, játékosok, illetve a barátaink.

Nem véletlenül beszélek ennyire szűkszavúan a történetről. Ugyan manapság egyre nagyobb divat, hogy kőkemény szövegírókat és kreatívokat alkalmaznak a cselekmény megírásához, csak sajnos rohadtul nem tud átjönni minden esetben









az erőfeszítés. Igaz ez a Final Fantasy XIV: ARR-re is sajnos… mégpedig azért, mert SEMMI nincs szinkronizálva - jó, négy-öt óránként kapunk egy hangos átvezetőt, de azok nem osztanak-szoroznak.



Még az elején hagyján a dolog, én is szorgosan olvasgattam a dolgokat, de a huszonvalahányadik küldetésnél már csak lootot, a gilt meg az XP mennyiséget néztem. Kár, hogy menet közben elvész az esszencia.

Tehát, a sztori-orientáltság kilőve: szerencsére egy MMORPG-nek nem feltétlenül kell a középpontba helyezni a cselekményt - még akkor sem, ha a dobozára Final Fantasy van írva.

Ez fontos, a Realm Rebornt nem szabad FF-ként kezelni.

A környezet, a varázslatok és potik neve Final Fantasy, ahogyan jellegzetes NPC-kel is találkozunk (például mogokkal, chocobokkal, Ciddel), de ezeken felül az ARR nem más, csak egy sima fantasy MMO. Semmi több.

Ezt jobb, ha már az elején tisztázzátok magatokban, különben csúnya szemöldökhúzogatás lesz a vége…

A sima fantasy MMO egyébként elég rendesen sarkított



megfogalmazás, ugyanis ha csak a karakteralkotást nézem, a statisztikába ***öt fajt***, ***tizenkét istenség***et és ***tizenkilenc szakmát*** tudnék bediktálni, amik azért egészen jó számadatok - főleg az utóbbi.

És ha még hozzáveszem azt is, hogy nem kell tizenkilenc karaktert indítani, hogy minden szakmát kipróbálhassunk, hanem elég csak egy másfajta fegyvert (vagy tárgyat) kézbe venni, akkor azt hiszem mindent elmondtam.

Nagyon-nagyon okos húzás volt a class-lvl helyett gear-lvl-t alkotni: akinek van elég ideje, mindet kimaxolhatja, megalkotva ezzel az ultimate hőst. Hajrá!

Lehetséges egyáltalán? Hát hogyne! A sztori- és a szakma-küldetések mellett ott vannak a mellékes dolgok is, de a legnagyobb XP mégsem ezekben van.

Bizony, aki már MMO-zott tudja, hogy a legjobb cuccok (és az FFXIV: ARR esetében a tapasztalati pont is) a raidekben van, ráadásul ahogy én néztem, a külföldiek egyelőre teljesen normálisak, így bátran javaslom nektek, hogy amint lehet, nyúzzátok őket.

A mikor is? Nos, erre a kérdésre válaszolva szeretném megragadni az alkalmat, hogy egy rövid gyorstalpalót írjak a leendő játékosoknak a húszas szintig.

Talán többet fog érni, mintha töviről-hegyire elmagyarázni az FFIXV: ARR rendszerét (meg amúgy is, az külön négy oldal, sőt, még több is lehetne, így meg se próbálkoztam vele).

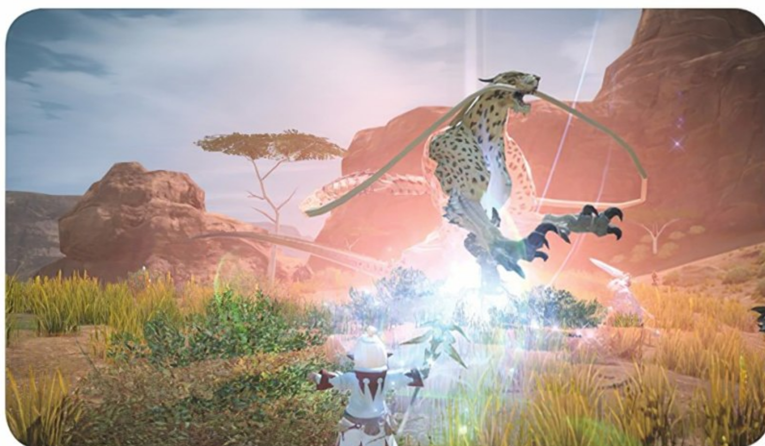
Szóval, ha lehet, az első bejelentkezéskor már legyetek tisztában azzal, hogy milyen karaktert szeretnétek magatoknak.

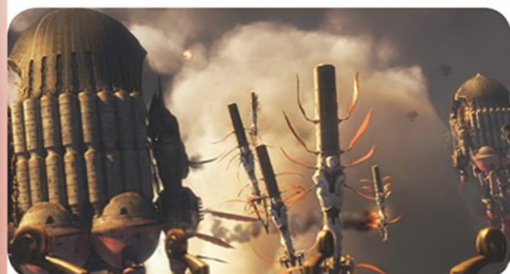
Később bármik lehettek, de az első kasztotok lesz a szerelmetek így is úgyis, szóval döntse-















tek bölcsen. Én traumamágust választottam, mivel abból nevelkedik ki a Fekete Mágus a későbbiek folyamán. A Duskwight Elezen faj ideális a varázsláshoz - a (kezdő) statjai miatt - istenségnek pedig Azeyma, vagy Nald'thal a megfelelő. Karakteralkotást követően cuppanjatok rá a sztori– és kaszt-küldetésekre, legalább lvl 10-ig (nem rátok, a küldetésekre értendően!). Ha ez megvan, megnyílnak a Levequestek (naponta teljesíthető missziók, sok pénzt és XP-t adnak) és a Guildhestek (raidek, csapatban nyomulós party-dungeonok egy rakat tapasztalati pontért meg cuccért). Ezekből össze lehet harácsolni a lvl 20-ig szükséges pontokat, közben pedig már lehet craftingolni - a bányászat a legjobb pénzkeresési lehetőség, minden más egyéni ízléstől függ már.

És mi történik a válaszvonalként is felfogható húszas szint után? Nos, remélhetőleg találkozol olyan arcokkal, akik szimpatikusak neked, így beverődsz egy PC-Guildbe, akikkel már igazi közösségi játék lesz számodra az FFXIV: ARR.

Ha egyáltalán megtörténik. Utóbbi hiánya esetében hamar a polcra kerül a játék, mivel a stuff egyedül játszva nem képes hosszútávon kielégítő szórakozást biztosítani.



A magyarok egyelőre nincsenek sokan, de már szerveződik a közösség.

Érdemes körbenézni neten és beszélni emberekkel - velem -, mivel, ha nincs, akivel együtt játssz, csak ablakon kidobott pénz a tizennegyedik(plusz egy) Final Fantasy.



Illetve… na igen, mikor tekinthetünk még elszórt bankóként a játékra? Nos akkor, ha eleve nem szeretsz közösségben játszani. Ha így van, nem értem, hogyan juthattál el a tesztben idáig… Akkor sem éri meg megvenni a Square-Enix programját, ha mindened az audiovizuális mámor.
A Final Fantasy XIV: ARR nem csak a konzolos játékokhoz képest, de még a PC-s MMO-khoz viszonyítva is minden tekintetben közepesen teljesít. Ezt vagy elfogadja valaki, vagy nem. Más probléma?
A cikk elején említett *nem lehet bejelentkezni*, *lagos a szerver* és ilyen és ehhez hasonló hibák egy ilyen játéknál bármikor előfordulhatnak. Ezt is számítása kell venni.
Valamint azt is, hogy komolyan időrabló alkotás. Itt tíz óra játékidővel még a felszínt sem kapartad meg, egyhuzamban pedig minimum három órát igényel. Ez nem olyan stuff, amikhez eddig szoktatok, ide komolyság kell és elhivatottság.

Vállalod? Lesz időd is rá? Pénzed (mivel havidíjas)? Akkor barátom, találkozzunk Eorzeában! Az irányítást eltalálták, a zenék nekem bejöttek, final fantasy-sek - bár csöppet kevésnek éreztem őket -, a tartalom hibátlan – chocobo-harc forever!) és ahogy én olvastam, még több is lesz benne az idő előrehaladtával (kaptam review füzetet, amiben többek között pvp-ről, saját házról is írtak).
Jó lesz ez, csak még kell neki pár hónap: én megszavazok neki egy nyolcast.

Viszont, ha a fent említett elrettentő példák közül csak egyetlen egyben is bizonytalan vagy… gondold át jól, megéri-e beszerezni.

8/10

Kiadó: ***Square Enix***
Fejlesztő: ***Square Enix Product Development Division 3***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***2-∞ fő***
Felbontás: ***720p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 6 AUDIO 6 KEZELHETŐSÉG 9
TARTALOM 10 ÉLVEZETI FAKTOR 8

8 490.-

Dzsek



THE BUREAU
XCOM DECLASSIFIED

Az UFO-s játékokkal úgy vagyok, mint az egyszeri ember a gyorséttermekkel. Nagyon jó illatuk van, rettenetesen kívánatosak, de tudom, hogyha csak megkóstolom őket, akkor fájni fog a hasam, ki fognak rohadni a fogaim, ráadásul még egy csomó pénzt le is húznak tőlem úgy, hogy aztán másfél óra múlva olyan éhes leszek, mint ha nem is ettem volna semmit. Azért senki ne értsen félre, nincs bajom a gülüszemű, bokáig érő fülű, állítólagosan emberrabló és a gabonához valamiért perverz módon ragaszkodó alienekkel, csak tartsuk meg a nyolc fényévnyi távolságot egymás között.

Nem tudom, hogy mennyire ismertétek az eredeti szériát, de érdemes egy gyorstalpalót megejtenünk, mert azért itt nem egy next-gen franchise-ról van csak szó, az XCOM sokkal de sokkal több ennél. Az első játék a témában majd 20 évvel ezelőtt jött ki, UFO: Enemy Unknown címmel. Érdekes kísérlet volt, talán páran még emlékszünk is rá. Ezt követte egy viszonylag sikeres folytatás, nagyjából ekkor, 1995 környékén kapta meg a széria a végleges nevét. Az X-COM: Terror from the Deep ha lehet, még sikeresebb volt, mint az előd, viszont a sorozat innentől kezdve rettenetes hanyatlásnak indult, köszönhetően annak, hogy az eredeti fejlesztők szépen leléptek. Nagyjából hat éven keresztül próbálkoztak a különféle folytatásokkal, viszont olyannyira nevetségessé váltak, hogy az utolsó két részt egyszerűen törölték a palettáról az Infogrames-nél, és próbálkoztak inkább a különböző Alone in the Dark epizódokkal. Innentől már egyszerűbb a kronológia, ugyanis a 2012 utolsó negyedévében kiadásra került XCOM: Enemy Unknown-t már szerintem mindannyian ismerjük, gyakorlatilag az eredeti játék rebootja, természetesen a modern kor elvárásaihoz igazítva (kivéve a











külcsínt). A ***The Bureau: XCOM Declassified*** viszont sokkal hamarabb a tervezőasztalra került már, mivel ez igazából egy sequel, azaz előzmény történet. Igen, nagyon fura ez a 2K gárdájától, de azért meg lehet barátkozni ezzel a logikai bukfenccel.
Ha nagyon le akarnám egyszerűsíteni, akkor időrendben a Bureau lenne az első XCOM játék, ez meséli, pontosabban mesélné el az egész franchise kezdetét.

Ahogy a bevezetőben is említettem, ez az egész misztikus-júefós izé elég messze állt tőlem, Aztán elkövettem azt a hibát, hogy kölcsönkértem egy barátomtól az újra kiadott Enemy Unknownt, és iszonyatosan rajta maradtam a cuccon! Nagyon rég volt velem olyan utoljára, hogy ne érdekeljen a munka, a külvilág, a kedvenc páfrányom, szóval úgy en bloc semmi, de ez a játék teljesen magába rántott, újra egy sunyiban pornót néző gimis kissrácnak éreztem magam, kb. mint amikor a Final Fantasy 7-tel játszottam. Ezek után természetesen elkezdtem iszonyúan várni a Bureau-t, noha tudtam, hogy a körökre osztott stratégiát felváltja a TPS akció egy kis csapat alapú küzdelemmel vegyítve, de a kiadott videók kilóra megvettek a hangulatukkal. Nem titok, a játékot kétszer vittem végig a cikk megírásának pillanatáig, próbáltam megérteni a készítők üzenetét ezzel a programmal, válaszokat kerestem a magamban feltett kérdésekre a játék elején. Hogy kaptam-e? Mindjárt kiderül.

William Carter ügynök egy tipikus CIA alkalmazott: kemény, kötelességtudó, határozott, nem ijed meg a saját árnyékától, viszont a közelmúltban egy tragédia árnyékolta be a karrierjét, ezért a pohár után nyúlt.
Ettől függetlenül, amikor egy roppant kényes megbízást kellett kiosztani, egészen pontosan egy aktatáskát kellett elvinnie egy katonai bázisra, Myron FaulKhoz, nem is gondoltak másra. Egy apróbb közjátékot követően arra ébred, hogy egy hatalmas lyuk van a vállában, előtte pedig egy összeégett, pirosan világító szemű női tetem fekszik a padlón, ráadásul a támaszpontot is megtámadták ismeretlen eredetű lények olyan technológiával, ami az 1960-as években elképzelhetetlen volt. Valószínűleg senki sem lenne a helyében, mert elég brutális módon kell saját magát és a hozzá csatlakozó Nils ügynököt az ellenfelek hadán átvágnia. Sikeresen elmenekülnek a bázisról egy rakéta támaszpontra, ahol némi közjáték árán egy helikoptert küld értük a már emlegetett Faulk, hogy megmutassa neki az USA egy nagyon titkos projektjét: az XCOM egységet. Dióhéjban ennyit árulnék el a sztoriról, de természetesen ahogy haladunk majd egyre előrébb, úgy derülnek ki a keményebbnél keményebb dolgok, de szerintem nem tennénk arra sem egy nagyobb összeget ami a játék végén fog várni minket, de ne siessünk ennyire előre.

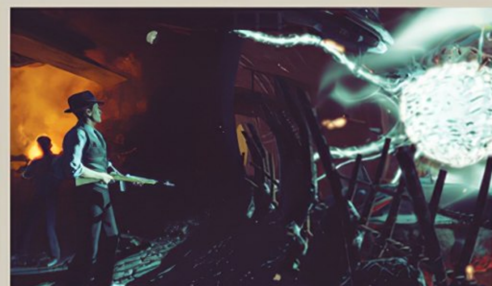
Igazából az egész programra jellemző kétarcúság már a történet kibontakozásával is előtérbe fog kerülni: egyrészt rettenetesen pozitív az, hogy mennyi extra, apró kis mellékinformáció került a játékba!
A bázison kóricálva hihetetlen mennyiségű dossziét, hangfelvételt, képet, feljegyzést fogunk találni, ami igazából a fő történésekben nem játszanak szerepet, de az egész XCOM világ megismeréséhez szükségesek lesznek, hiszen a boncolási jegyzőkönyvektől kezdve a különböző prototípusok leírásán át az egyszerű biztonsági előírások betartásáig fogunk találni mindent. Másrészt viszont, egyszerűen nem értem, hogy miért és hogyan lehet ennyire elbagatellizálni egy ilyen komolynak induló dolgot. Például mindenki totál higgadtan veszi tudomásul, hogy egy idegen faj megtámadta az emberiséget.
De említhetném azt is, hogy magától értetődően használjuk az outsiderek technológiáját. Nagyon sok ilyen logikai bukfenc van a programban, amik talán külön-külön nem lennének ennyire zavaróak, de így együtt már sok egy picit.













A fő cselekmény úgy nagyjából magyarázatot fog adni legalább a legfontosabb kérdésre, de azért azt nem értem, hogyha a hátteret ilyen jól kidolgozták, miért pont a lényegnél veszítették el a fonalat a készítőknél? Sok volt a heroin? Vagy épp kevés?

Sajnos vagy nem sajnos, de a játék grafikus motorját az Unreal Engine hajtja, annak minden előnyével és hátrányával egyetemben.



Azt már láttuk, hogy a hozzáértő kezek alatt szinte csodára képes ez a motor (Arkham Asylum és City például), viszont a tehetségtelenek inkább ne is nyúljanak hozzá. Szerencsére a Bureau az előbbi csoportot erősíti, noha nem ér fel a Batman szintjére: a karakterek és az ellenfelek nagyon jól ki lettek dolgozva, különösen azok a nyomorult Mutonok néznek ki nagyon bitangul.

De a katonáink fegyverzetét és felszerelését is kellő módon dolgozták ki, leszámítva talán a kicsit bénán festő fegyvereket. Ugyanez viszont a helyszínekre nem mondható el sajnos: a változatosságra nem lesz panasz, mert lesz itt kiégett tanya, evakuált város, de természetesen az idegenek hajóira is fel fogunk merészkedni, esőben, hóban, fagyban, szélben, viharban. Sajnos azonban a program nagyon sokszor használja ugyanazokat a textúrákat, így az összes falu ugyanolyan, a városok és az idegenek bázisát is elég nehéz lesz megkülönböztetni egymástól.

A második küldetés például a Rosemont Egyetem, viszont simán össze lehet keverni bármilyen egyéb küldetéssel is. Mivel a fejlesztő a 2K brigádja, ezért nem meglepő, hogy a játékban nagyon sok elemet fedezhetünk fel a BioShockból, de még a Resistance: Fall of Man-re is hajazik egy picit.

Elég érdekes módon lesz egy központi bázisunk, nem csak egyik küldetésről dobálnak minket a másikra. Ne rohanjunk annyira, hiszen tőlünk függetlenül is történnek események, amit a bázison dolgozó emberek mindig kommentálni fognak. Ez a központ négy fő részre van felosztva: a laboratóriumban értelemszerűen az elfogott lényeket vizsgálják, de itt terveznek nekünk új arzenált is, nem kevés vicces közjátékkal vegyítve.

A második nagyobb rész a hangár, ahol Barnes barátunkat találjuk, de ez szolgál a központi repülésirányítónak is.

A harmadik egység egy készenléti szoba, ahol az ügynökeinket babrálhatjuk, valamint a többi katonával is cseveghetünk, de ide tartozik még egy apróbb lőtér is.

Minden fő esemény után járjuk be tisztességgel a helyet, mert így is tudunk értesülni a legfrissebb történésekről.

Katonáinkra visszatérve, sajnos itt nem tudunk olyan radikális változtatásokat eszközölni rajtuk, mint az Enemy Unknownban, meg kell elégednünk azzal, hogy kiválasztjuk nekik a fő fegyverüket, valamint a hátukra rakunk egy hátizsákot, ami másodlagos képességgel fogja ellátni őket, de ennyiben ki is merül a dolog sajnos.

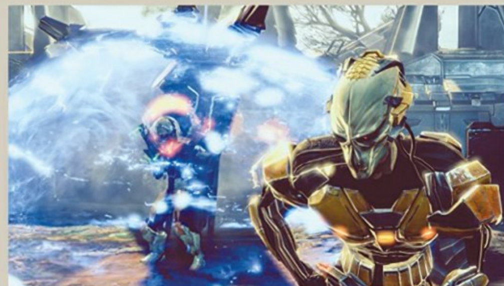
Nálunk annyi különbség van, hogy egyszerre két puskát is el tudunk tenni. A negyedik, Ops részlegen lesz egy nagy térképünk, itt tudunk majd a feladatok között választani - ami egy nagyon jó dolog, mivel nem csak a











történetet előre mozdító eseményekben veszünk részt, hanem apróbb, úgynevezett minor küldetéseket is vállalhatunk, sőt, lesz egy harmadik féle, a dispatch, ahova az épp tartalékban lévő ügynökeinket küldhetjük fejlődés és új felszerelés ügyén, viszont csak akkor, ha a szintjük eléri az akció nehézségi szintjét, ráadásul ők egy ideig nem is lesznek elérhetőek, így jól gondoljuk meg hogy kiket viszünk magunkkal.

Ahogy már a bevezetőben is említettem, teljesen más rendszerre épül a Bureau mint az EU. Egyszerre hárman leszünk a terepen, a harcrendszer gerincét pedig az időlassítással egybekötött parancsnoki menü böngészése fogja adni. A művelet nagyon egyszerű, simán megnyomjuk a Kör/B gombot, ekkor az idő nagyon durván lelassul körülöttünk (de nem áll meg) és fedezékbe küldhetjük embereinket, használhatjuk a különleges képességeiket, nem utolsósorban átnézhetjük gyorsan a helyzetet.
Mindig figyeljünk arra, hogy ki milyen oldalon és helyzetben áll, mert nem mindegy hogy a hátunkba kapjuk-e az erősítést vagy pedig szemből, taktikusan felépítve a helyzetünket, meglepjük őket.
Egy kis RPG elemet is felfedezhetünk, mivel a gyilkolásért tapasztalati pont jár, amiért új skilleket vásárolhatunk az embereinknek, persze a kasztjuknak megfelelően. Összesen négy ilyen kaszt van egyébként, ezek nem sorrendben: kommandó, mérnök, support, és felderítő. Természetesen a stílusuknak megfelelő dolgokat nyithatunk meg, így például a felderítő kap egy halálos lövést, a kommandós jól bírja a gyűrődést, a mérnök aknákat telepít. Ezeket kombinálva kell helyszínről-helyszínre átverekedni magunkat.

A hibákról itt kell megemlékeznem legelőször, mivel a mesterséges intelligencia egészen csapnivaló lett, nagyon sokszor fogunk meghalni miattuk.
Ez viszont a játék felénél, nagyjából az ötödik és hatodik szint környékén teljesen meg fog fordulni, mivel innentől kezdve olyan erősek lesznek, hogy kis túlzással mindenkin átgázolnak. Mindettől függetlenül, a lövés és a taktikázás nagyon élvezetes.

A játék nehézsége egyébként elég hullámzó: az elején, úgy a második pályáig teljesen korrektül lesznek adagolva, viszont utána valami történt a kiadónál, mivel sikeresen túlzásba estek és úgy akarták nehezíteni az egészet, hogy sokszor lehetetlen hullámokat küldenek ránk belőlük. Itt amúgy sok meglepetés nem fog érni minket, mert lesznek sima sectoidok, mutonok, sectopodok, outsiderek meg még minden nyalánkság.
Egyébként egészen addig a pontig rettenetesen nehéz lesz a program, amíg fel nem vesszük a ritmusát.
Amint ez megvan, már jobban fogjuk látni, hogy mikor mit és hogyan kell alkalmaznunk, de addig se adjuk fel, mert az összecsapások még így is nagyon szórakoztatóak.
A szavatosság része viszont nagyon egyben van a programnak, mert nem rohanva, hanem felfedezve, a küldetéseket megcsinálva úgy 15 és 20 óra közé fog esni az első végigjátszásunk. Persze ha Call of Duty-n nőttünk fel és át akarunk rohanni az egészen, azt is nyugodtan megtehetjük, de akkor nem is fogja kimutatni a foga fehérjét a Bureau.
A hangok viszont szerintem zseniálisak lettek, főleg a főszereplők orgánuma, hanghordozása lett rendkívül jól eltalálva, de a különböző ambient zajok, a fegyverek csörgése – durranása, a robbanások, lépések is frankók. A zene sajnos nem annyira erős pontja a proginak, mert vagy én nem hallottam semmit belőle, vagy pedig úgy en bloc ki is hagyták. Egyik opció sem nyerő.

? ***Tudtad, hogy*** *különválasztjuk az offline és online multiplayer lehetőségeit?*

Ami viszont a kilenc pontos játékok közé emeli, az nem más, mint a hangulat! Mindentől függetlenül, olyan szuggesztiós ereje van a programnak, amit nem is tudom, hogy mikor éreztem utoljára.
A fogamat összeszorítva küzdöttem a túlerő ellen, élesztgettem az embereimet, irtottam az idegen mocskot. Figyeltem a párbeszédeket, próbáltam segíteni a túlélőknek, védelmeztem a katonáimat ahogy tudtam – egyszóval olyan szinten éltem bele magam a kalandba, hogy azt elmondani sem tudom.



Mielőtt a végső ítéletet meghoztam, alaposan körbenéztem a fórumokon, gyűjtve az információkat. A The Bureau: XCOM Declassified nagyon messze van a tökéletes játéktól, mivel a grafika azért lehetett volna sokkal jobb, a fő eseményeket is átgondoltabbá kellett volna tenniük, nem beszélve arról, hogy mondjuk egy co-op módot simán elbírt volna.
Ettől függetlenül, mindenkinek csak ajánlani tudom, aki esetleg vonzódik az idegenes témákhoz és harapja ezt az art deco stílust.
Vesszenek az idegenek!

9/10

Kiadó: ***2K Games*** Fejlesztő: ***2K Marin***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: - Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 7 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 9

11 990.-

Hpeti



"Bábszínház az egész világ!"

Remélem, mire e sorokat olvassátok, minden kedves Olvasó kilihegte az idei nyár olykor 41 fokban kulminálódó fáradalmait és feltöltötte magát a jövő év tavaszáig kitartó lendülettel.
A hozzám hasonló napimádók ugyan nehezen viselik az őszi/téli hónapokat, a szezon jó oldalát nézve a 40 fokoknak búcsút inthetünk, és rengeteg jó játék készül megrohamozni a pénztárcáinkat, azon keresztül pedig nappalijainkat. Bár esetemben – kiváltképp ha azt nézzük, konzolon kívül PC-n is keményen tolom – a csúcsminőségből soha nincs hiány, ismét volt szerencsém a legelsők között megismerkedni egy új címmel, ami a látottak alapján rendkívüli ígéretekkel kecsegtet, és nagy valószínűséggel sokatok szívét meg fogja hódítani. Hölgyek, Urak, fogadjátok szeretettel a ***Puppeteer***t!

… de mi az a Puppeteer? Maga a szó jelentése „bábjátékos", és ez tökéletesen összefoglalja a lényeget, mely a videojátékok világában egy nem éppen szokványos játékmenetben valósul meg. Vagyis a gamer ez esetben a bábuk irányítója és az események szemlélője is egyben, zseniális, szinte hiba nélkül működő kivitelezésben. Persze az ember mire gondol elsőnek, ha a bábszínház kerül szóba? Arra, hogy elsősorban gyerekeknek szóló, cuki, vidám történetet tálalnak elé. Én is erre számítottam, ám elég hamar kiderült, mekkora tévedésben vagyok. Itt érdemes közbeszúrni, hogy a Sony saját, belső japán szentséges stúdiójának fejlesztésében készült Puppeteer direktora az a Gavin Moore, aki többek között a Forbidden Siren 2 és a Siren: Blood Curse-ért is felelősségre vonható; ugyan egyik címet sem sorolnám a túlélő horror műfaj krémjébe, a sötét témaválasztás remekül, kellőképpen hátborzongatóan fest egy – legalábbis Magyarországon – inkább a fiatalabb közönséget célzó műfaj keretei között.

Hét szín

Értsd: tulajdonképpen hét helyszín, melyeken hőseink sorsa bonyolódik. Mint feljebb már utaltam rá, a sztori távolról sem megszokott, bár a szereplők a gyermekmesék és a japán folklór világából eredeztethetőek.
A kötelező rosszfiú, Holdkirály kedvenc szabadidős tevékenysége, hogy sötét éjszakákon gyermekek lelkét rabolja el, akik azután bábu formában szolgálják őt kastélyában. Főszereplőnk is eme szegény párák közül kerül ki, ám neki sajnos még a fejétől is meg kellett válnia, mielőtt bábuvá átlényegülő testében fellázadna a gonosz ellen.
A kisfiú neve Kutaro, akit mesébe illő és jó szándékú, ám nem minden esetben feddhetetlen magaviseletű lények kísérnek végig a hosszú és fáradtságos úton. Magáról a hősről ezek után nem tudunk meg sokat, ugyanis ő az egyetlen, aki nem beszél.
Van egy állandó narrátorunk, Ying Yang, egy Boszorkány tudálékos macskája, aki az első színben kíséri Kutarót, a másodiktól pedig leváltja őt a nagyszájú Pikarina naphercegnő – a mellékszereplőkkel együtt mindegyik rendkívül részletesen és hihetetlenül karakteresen megformált alak. A történetet egy bábszínház nyújtotta keretek között, oldalra scrollozós, és a szemünk előtt felépülő díszletek között kísérhetjük figyelemmel, akár 3D-s megjelenítéssel is. A helyszíneket ugyancsak nem tudom vidámnak nevezni: sötét kastély, sűrű és vészjósló erdő, egy hatalmas kígyó uralta sivatag, óceánon hánykolódó kalózhajó… mindegyik tömve halálos csapdákkal és még halálosabb kreatúrákkal. Viszont mindegyik elképesztően részletesen, látványosan, a horrorisztikus érzet ellenére is színesen van megálmodva.

Mielőtt továbbmennék, nagyon fontos megjegyeznem, hogy a Move-kompatibilis Puppeteert lehet ugyan Move nélkül is játszani, de nem érdemes. Nagyon nem! A cucc egy- és kétjátékos móduszban egyaránt abszolválható. Azt gondolhatnád, hogy a Move esetleg csak a második számú player részére szükséges, hogy azzal irányítsa Ying Yangot vagy Pikarinát, míg az első számú gamer végzi a munka oroszlánrészét Kutaro terelgetésével. Ami igaz is, mivel tulajdonképpen Kutaro részvételével haladunk előre a történetben, vele platformozunk, harcolunk, míg a segítő szereplő a Kutaro által nem elérhető helyekkel lép akcióba, gyűjtögeti a túlélésünkhöz szükséges Holdkő Szilánkokat és még az ellenfelekkel szemben vívott harcban is tud segíteni. Viszont egyjátékos módban is csak a Move-on keresztül használhatjuk Ying Yang/Pikarina képességeinek teljes repertoárját; míg a sima kontrollerrel irányítva nem fog teszem azt szilánkokat gyűjtögetni vagy akadályokat megsemmisíteni, a fagyi segítségével még a mozgatásuk is sokkal könnyebb! Úgyhogy nincs mese, a single player-nek is sokszor kell a Move után nyúlnia. Nekem volt már szerencsém hasonló kontroll opcióhoz a Sorcery-ben, és ahogy ott, ez a felállás itt is remekül működik! Jó hír, hogy ez esetben a fagyihoz nem szükséges különösebben nagy fényerő, egyetlen apró kis lámpával este, sötétben is tisztességesen teszi a dolgát.

Huszonegy felvonás

Vagyis a hét szín mindegyike három-három felvonásos, függönnyel az elején és a végén, mintha tényleg színházban









lennénk. A játék tehát huszonegy pálya testet öltéseként képzelhető el. A felépítésük nagyjából azonos: platformozás és harcolás, mesemondással és olykor musicalba illően parádés, éneklős-táncolós jelenetekkel körítve. A képernyőn általában balról haladunk jobbra, és a következő lokációra való átlépést szolgáló kaput sárga lapocskák jelzik.

Maga a platformozás is mutat egyedi sajátosságokat. Az első ilyen rögtön a Fej. Vagyis Fejek. Korábban már említettem, hogy Kutaro emberi léte során elveszítette a fejét, és most bábu testben létezik eme furcsa világban. Viszont itt sem ritka, hogy ugyanez a sajnálatos esemény megtörténjen vele; jó hír, hogy szerencsés esetben szinte azonnal a leszakadó fő után tud szaladni, illetve újakat is találhat minden egyes felvonásban. Egyszerre összesen három, általában különböző fejünk lehet raktáron, ezeket a bal felső sarokban vehetjük szemügyre.
Az állapotuk használatukkal egyenes arányban romlik, melyet a kéktől a pirosig terjedő színük jelöl. Rendkívül sokféle és igen ötletes dizájnú létezik, mint pl. denevérfej, hamburgerfej, hernyófej, horgászbotfej, sushifej, sőt tengeralattjáró fej. Azon túl, hogy levágásuk esetén hősünk elhalálozásának valószínűségét növelik, a különleges, titkos helyek eléréséhez van még rájuk szükség. Ezeket a nyitásukhoz szükséges fej ábrája jelzi, odaérve egyszerűen csak aktiválnunk kell a megfelelő főt az ajtó feltárulása érdekében.
A speciális lokációk általában Holdkő Szilánkok garmadáját vagy fejeket rejtenek.
A Holdkő Szilánkoknak az a szerepe, hogy ha százat összegyűjtesz, eggyel megnöveled a Kutaro végleges (vagyis mindhárom nála levő fej elhasználása utáni bekövetkező) elhalálozásakor szükségessé váló újraélesztések számát. Ilyenkor az adott pályaszakasz elejére, vagyis az utolsó checkpointra rak vissza minket a játék. Ötletesen ki van találva ez is, mert kellően nagy a kihívás, mégsem frusztrálódik az





ember azzal, hogy esetleg messzebbről kell újrakezdeni az adott szakaszt. (Hiába no, nem a 80-as években vagyunk…)

A könnyűnek ugyancsak nem nevezhető ugrálásokból, száguldásokból álló platformozás másik fontos tartozéka a Calibrus névre hallgató varázsolló. Egyrészt közlekedésünket szolgálja; sok rejtvény arra épül, hogy az adott matérián (pl. hálók, levelek, sőt gőzpamacsok) tulajdonképpen vágással haladjunk a szükséges irányba, ez a Négyzet gomb szorgos nyomkodásával történik.
A későbbiekben a Calibrus gazdagodik egy tüzes opcióval, melynek során az olló szárai megfelelő időzítéssel lángba borulnak, és gyorsabban tudunk előrehaladni, illetve vastagabb anyagokat tudunk vele átvágni.
A jószág másik fontos funkciója a horgok elkapása a Háromszög segítségével, ilyenkor általában valamilyen, a továbbhaladásunkat biztosító objektumot aktiválunk.

A Calibrus Kutaro fegyvere is egyben.
Az apróbb ellenfeleket egyszerűen levágjuk vele, a nagyobbaknál – és ide tartozik minden egyes felvonás végi főellenfél – pedig platformoznunk is kell, miután rájöttünk a kiterítés stratégiájára. Kutaro felszerelésének részét képezi egy bomba is, mellyel egyrészt a továbbjutásunkat akadályozó dolgokat tudjuk felrobbantani, másrészt ellenfeleinkre is dobálhatjuk őket. Zseniális módon minden egyes boss egy-egy feladványként fogható fel, és általában nincs könnyű dolgunk, a birtokunkban levő minden eszközt be kell vetnünk! Hősünk ugyan védekezni is tud, de ez a pajzs csak meghatározott időre aktiválható, úgyhogy tényleg fel van adva a lecke.
A nagy harcok némelyikéből még az időzített gombnyomkodós részek sem hiányoznak, a God of War leglátványosabb szekvenciáira emlékeztető módon. A fő- és mellékszereplőkhöz hasonlóan a bossok is remekül kidolgozott, karakteres, sokszor vicces lények, akik mindegyike a Holdkirály jelentette sötét oldal foglyai, mely előbb-utóbb csakis a bukásához vezethet.

Bár már elég dicsérő szót írtam a fentiekben, a Puppeteer zenei oldaláról sem lehet szuperlatívuszok nélkül szólni. A szinkronra szinte nem találok szavakat! Olyan mértékű beleéléssel mondták fel a színészek a szövegüket, amely bármely élő, színházi előadás becsületére válna; majdhogynem szét is feszíti ez a színvonal egy videojáték kereteit.
A muzikális betétek sem maradnak el e nívó mögött, bár szerintem egy picit háttérbe is szorulnak, olyannyira a dialógusok hatása alá kerülünk. A grafika ugyancsak tökéletes. Itt talán csupán azon tudok fogást találni, hogy a karakterek alapállapotban túl aprók, az arcukat tulajdonképpen csak az átvezető jelenetek során látjuk. Viszont semmiféle riccenés, lassulás nincs! A szavatosság sem rossz, mert egy szakaszt legalább kétszer kell végigvinned, ha mindent meg akarsz találni.
A Puppeteer európai megjelenési dátuma szeptember 11. Talán egy demót kiad a Sony előtte, ám ha mégsem így lesz, remélem, ez a teszt bátorít Titeket az anyag beszerzésére. Nekem biztos ott fog díszelegni a polcomon!

? ***Tudtad, hogy*** *itt tudhatod meg, ki írta az adott cikket?*

9/10

Kiadó: ***Sony Computer Entertainment*** Fejlesztő: ***SCE Japan Studio***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***HD 720p*** Hang: **–**

VIZUALITÁS 9 AUDIO 10 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 9 ÉLVEZETI FAKTOR 9

9 490.-

Petúnia


DISNEY INFINITY: THE TOY BOX © Disney © Disney/Pixar


DISNEY INFINITY: THE TOY BOX © Disney © Disney/Pixar


DISNEY INFINITY: THE TOY BOX

Disney INFINITY

„DISNEY HATÁROK NÉLKÜL"

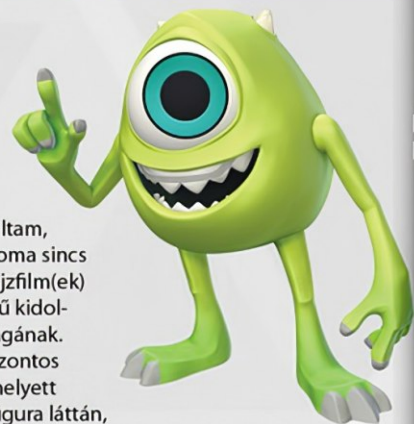
Kétségkívül nem sok hasonló kaliberű stúdió volt hasonló hatással gyermekkorunkra, mint a legendás Disney. Lehet dobálózni sablonokkal, lehet ráfogni sok esetben némi általános sémaismétlést szinte minden egyes alkotásuknál, de szem nem marad szárazon, ha bármelyik klasszikusuk magyarosított dalszövegét meghalljuk, mint akár az Aladdin vagy Oroszlánkirály, legyen szó kicsikről, vagy nagyokról.



Noha 90 éves pályafutása során jól csengő márkanévvé nőtte ki magát, neve pedig korántsem garancia már a 100 %-os nívóra, csengése mégis minőséget sugall, újabbnál újabb ötletei között pedig mind a mai napig akadnak klasszikus jelöltek, reméljük ez soha nem is változik.
Nem véletlen adhat okot bizakodásra legújabb projectjük is, mely a Skylanders hallatán fejüket felkapó olvasók számára talán nem is akkora újdonság, miszerint egy saját kis sandbox világban különféle Disney-hősöket fejlesztgethetünk és akár saját világokat is létrehozhatunk.

Habár a játék természetesen rendelkezik előre megszerkesztett – az adott karakterhez dukáló – kis játszótérrel, és különféle több tucatnyi küldetéssel, a stuff igazi magja mindazonáltal saját kis fantáziánk és kreativitásunk szabad útjára bocsátása, legyen szó mindenféle ismert Disney világból összehalászott elemről, vagy érdekes kis célról.
Az újra meg újra felbukkanó vadiúj alkotóelemek pedig gondoskodnak róla, hogy a ***Disney Infinity***-t annak láttassák, mint ami: egy kifogyhatatlan sandbox játéknak, első ránézésre lényegében végtelen sok lehetőséggel, afféle külső nézetes 3D-s ugrabugrálós platformstílus gyanánt.

Az ötlet szíve a mellékelt kis lapos Toybox, melyre a különféle figurákat állíthatjuk. Kezdetben a starter pakkban Mr. Irdatlant vehetjük kézhez, „aki" egész autentikusan illeszkedik rajzfilmbeli fizimiskájához, természetesen „irdatlan" erővel és támadásokkal felvértezve. Ott van aztán Jack Sparrow karaktere, lényegében egész „disney"-s rajzfilmesített formájában viszontláttatva a jó öreg Johnny Deppet, speciális kardforgató technikákkal megspékelve.
Végül ott van kedvenc türkiz óriásunk is a Szörny Rt.-ből, Sully, aki remekbeszabott lopakodásokra és ijesztgetésekre képes. Nyilván a nyári „Szörny egyetem" nyomán keltették újfent életre, azonban szomorúan konstatáltam, hogy nyoma sincs rajta a rajzfilm(ek) gyönyörű kidolgozottságának. Puha bozontos szőrzet helyett mind a figura láttán, mind a játékban vacak műanyag hatású PS2 nívójú karaktert véltem felfedezni. 2013-ban igencsak értetlenül is álltam a jelenség előtt. (Fejlesztői vagy tervezői lustaság?)



A mellékelt figurák természetesen kulcsfontosságúak, általuk nyithatóak meg saját világok, valamint hozzájuk tartozó különböző elemek a játékhoz, egy chip ugyanis érzékeli őket a Toyboxra állítva, magától értetődően folyamatosan fejleszthetőek, és idővel újabb küldetéseket nyithatunk meg számukra.
A dologhoz hozzátartozik egy ún. Playset is, melyet szintén a Toyboxra kell állítani, de nem a figurák, hanem az adott világ adatait rögzíti. A hatalmas pénz pedig pont abban rejlik – a Disney-nek kedvezve „of course"- , hogy ha igazán rakattanunk az Infinity-re, avagy megáldott minket a sors egy édes kisgyermekkel, akkor egy újabb Pokémon őrületet élhetünk át minden létező figurát megvásárolva, természetesen mindegyiknél speciális sajátos képességgel, lényegében a gatyánkat is ráköltve.
(Ez szerencsére csak opció, mert a lehetőségeknek hála a startcsomaggal is ellehetünk hetekig, vagy akár hónapokig.) Egyszerre két figurát is ráállíthatunk a Toyboxra, így lehetőségünkben áll egymással, illetve egymás ellen is játszani,


DISNEY INFINITY: THE TOY BOX © Disney © Disney/Pixar


DISNEY INFINITY: THE TOY BOX © Disney © Disney/Pixar

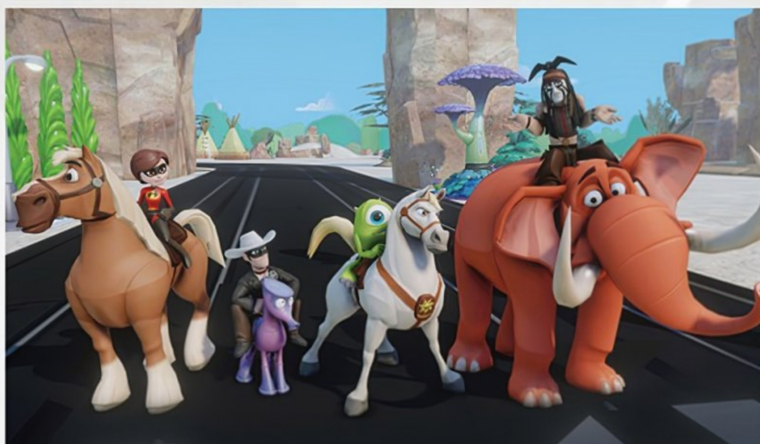












nem beszélve arról, hogy kombinálhatjuk is gyűjteményeinket barátokkal (persze nem a magyar piacot megcélozva, éppen ezért a sok tízezres horror költségvetésről inkább ne is beszéljünk). Öröm az ürömben, hogy legalább a következő generációval való kompatibilitás is felmerült, méghozzá pozitív jelleggel, így valószínűleg „csak" az alapjátékot kell majd megvenni (PS4-re), a kiegészítők mind felhasználhatóak lesznek később is, ha gyűjteményre áldozunk.

Maga a megvalósítás egyébként innovatív, hiszen már maga az intro is magával ragadó interaktív nagybetűs KEZDÉS, ahol afféle ősrobbanásként elkezdjük saját kis „Disneylandünket" megteremteni, hogy végül a stúdió lógójáról jól ismert kastéllyal zárulva megkezdődjön az igazi kaland.

A standard világok ugyanakkor mégsem nextgen szintűek, némi túlzással simán előző generációs az egész jellege, mint akár a Szörny Rt. egyetemi udvara is, mely engem leginkább a klasszikus Tony Hawk feelingre emlékeztetett, a jópofa kis miniküldetéseivel együtt, mint teszem azt a konkurens diákokra ráhozni a frászt, illetve leengedni a zászlót, végig gördülve rajta (ismerős küldetések, nem igaz?).

Teljesen hangulatos és aranyos, disney játék révén jópofa stílusos karakterekkel és megnyilvánulásokkal, no meg autentikus kellemes muzsikával.

Abszolút értékelhető és ötletes, nem beszélve a PSN/LIVE kapcsolat, és a szabad építkezés végtelen lehetőségeivel, a gondom csupán a „kissé" előző generációs kivitelezés, no meg a körülbelül max. 10-12 éveseket igazán lekötő kihívások, és most nem a LEGO sorozat gyermeteg feladataira gondolok, mert hellyel-közzel az felnőtteknek is simán ajánlható, ellentétben a Disney Infinity-vel. Az Editor ugyanakkor némileg sokat dob az értékelhetőségen, de legalábbis a szavatosságon, így a maga nemében mindenképpen remek ötlet.

Akárhogy is, a Disney Infinity mindig kínál valami új lehetőséget, így a célközönség számára egy fantasztikus új világot nyit meg, nem hiába az eddigi legnagyobb projectje a Disney Interactive-nak.

Gyűjtögetni, fejlesztgetni, rengeteg kalandot átélni és nem utolsó sorban építeni építeni építeni, erről szól a fáma.

Lett volna persze még mit fejleszteni rajta, lehetne az Editor részleg is kidolgozottabb, és némileg a generációs szint is lehetne 2013-hoz passzintva, no meg egy komolyabb gyűjtemény nem kis költségekkel járhat…

Ám ha mindezen túltesszük magunkat, és hát az utóbbi amúgy is csak egy „opció", révén az alapból komolyabb szavatosságnak, akkor a fiatalabb(!) gamerek elé egy remek Disney sandbox világ tárulkozik ki.



8/10

Kiadó: ***Disney Interactive Studios*** Fejlesztő: ***Avalanche Software***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***2-4 fő***
Felbontás: ***720p,1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 6 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 10 ÉLVEZETI FAKTOR 8

15 490.-

Krisz

KILLER is DEAD






„Abból a cuccból én is kérek, amit a fejlesztők szívtak munka közben!" - Dzsek

Ha azt mondom Suda51 is tevékenyen részt vett a ***Killer is Dead*** megalkotásában, már lehet valamiféle sejtésetek arról, hogy milyen típusú szoftverrel lett gazdagabb a Videojátékok Nagy Polca. (hatásszünet) Valóban, jól gondoljátok: mindenhonnan fröcsög a vér és innen-onnan be-belóg a látómezőnkbe egy mesterien megformált női csö… domborulat is.

A Killer is Dead nem egyszerű játékosoknak készült, de talán ezt megbocsáthatjuk neki, hiszen a fejlesztők sem éppen hétköznapi emberek - szerintem, ha látnánk az igazi arcukat a vigyorgó pofájuk mögött, akkor ugyanolyan csúf, ronda „démonizék" néznének vissza ránk, mint a játékaikból.
Milyen programot sikerült megfőzniük a Grasshopper Manufacture boszorkánykonyhájában? Ajánlható-e halandó lénynek?
Két oldalt tölthetek meg a tesztidőszak során szerzett élményeimmel, szóval vágjunk is bele - már csak azért is, mert már mennem kéne az antidepresszánsomért.
A Mayfield Pszichiátriai Kórházban eléggé mogorvák a dolgozók, ráadásul még azt sem hiszik el, hogy Dr. House egyszer már kigyógyított az elmebajból, amit a Ben 10 játékok okozta sokkhatások váltottak ki.

A Killer is Dead a nem túl távoli jövőben - mondjuk, nem is túl közeli… mindegy, valahol – játszódik, a főhőse pedig egy bizonyos ***Mondo Zappa***. A fiatalember mindig is bérgyilkos akart lenni - már az oviban is fojtózsineg volt a jele.
Mindennapjait ennek a szép szakmának a bűvkörben tengeti, állandó megbízóival és társával karöltve: ***Mika***, a csinos, kedves és szeretetreméltó asszisztense hű társ a bajban és mindig segít… nah, már megint kiabál a Word, hogy h*lyeséget írok. Oké, Mikát egy normális pasi igazság szerint nem bírná elviselni két tized másodpercig sem.
Picsog, nyávog, vergődik, mint egy p*csa. ***Vivienne*** már más kaliber, ő tényleg hasznos infókkal lát el minket a küldetések során, dögös is, ráadásul úgy néz ki, mint Eva a Metal Gear Solid 3: Snake Eaterből (még a mocija is kajak ugyanolyan!) ***Bryan*** karakterének is van áthallása más világból: tisztára olyan a fizimiskája, mint Cable-nek az X-Menből. A félig ember, félig robot *valami* szervezi le nekünk a melókat, ő a cég főnöke, ha így jobban tetszik.

Szóval ez a csapatfelállás, Mondo pedig a játszható karakter - a többiek csak statiszták. Maga a sztori elég érdekes, ugyanis látszólag az egyes küldetések alig-alig akarnak kötődni egymáshoz, vissza- vagy előreutalni a cselekményben, mégis, a főboss leverése után már kezd összeállni a kép az emberben arról, hogy végül is mi előtt ültünk hatnyolc órát.
Nem mondom, hogy unalmas lenne a sztorival töltött játékidő, de hogy semmit sem lehet érteni az egészből, az fix. Ugyebár ezek a missziók egy-egy célszemély likvidálásáról szólnak, akik valamilyen formában gonoszak, (vagy csúnya bűnt követtek el életükben, vagy pedig eredendően a pokolban születtek - értsd: démonok) nekünk pedig nincs is más dolgunk, csak kinyírni őket.
Viszont… tesszük ezt mézeskalácsházban, unikornisok között és még a Holdon is, szkafander és oxigéntartály nélkül.
Furcsa? Á, dehogy… tisztára megszokott helyszínek, tegnap én is a Titánon tankoltam meg a kocsim.



Suda a sztorit egy olyan ember kalandjának nevezte, aki bár zárkózott és magának való, de mégis, minden erejével azon van, hogy a gonoszt elűzze a világunkból. „Mondo egy érzékeny lélek, akiben megtestesül a középkori lovagok erénye és az újvilág hőseinek céltudatossága" – mondta ezt az úriember egy vele készült interjú során.
Lovagi erény… ezen majdnem felsírtam! Valóban a nők Mondo gyengéi, de kérem szépen: külön mini-játékot készíteni ahhoz, hogy ágyba cipeljünk egy nőt - nos, ahhoz tényleg művésznek kell lenni.
Ahhoz pedig zseninek, hogy az elképzelést úgy sikerüljön megvalósítani, mint a Killer is Dead-ben. Mivel tudom, hogy kiskorúak is olvassák ezt a magazint, így csak annyit mondok: a fegyver/képesség fejlesztések mellett lehet vásárolni ajándékokat is a boltban, amelyeket aztán ezeken a szájd-mizsönökön odaadhatunk a leányzóknak, miután jól szemrevételeztük minden porcikájukat…

… ha ennyiből nem tűnt volna ki, akkor most leírom. A szoftver nagyon, naaagyon elborult világot mutat be, a hangulata közelít az őrület érzéséhez, viszont a játékmenet már egyáltalán nem nevezhető egyedinek. Egy szimpla hack 'n slash, és amikor a *szimpla* szót használom, azt vegyétek szó szerint. Egy gomb támadás, egy gomb védekezés, plusz egy kiegészítő a speckó mozdulathoz, és szevasz-tavasz.











Ja, van még egy távolsági lőfegyverünk is, de az sok vizet nem zavar. Persze, lehet gyűjtögetni a vérpontokat, amelyekből fejleszthetjük a Katanát, új mozdulatot is tanulhatunk, de őszintén szólva, ha a tartalmi oldalát nézem ennek a szegmensnek, akkor olyan, mint a sarki kisbolt a faluban. Van (volt) cigi, pia meg szalámi, de semmi más.

A keleti játékokra jellemző nehézség is megakadt a vámon, gyaloggalopp az egész, nyolc óránál tovább még a mellékküldetések teljesítésével sem tart a szoftver. És mégis nekiül az ember, újra és újra! Miért? Nos, egyértelműen az atmoszférája miatt.
A grafika mesés, vagyis pontosabban stílusos. A cel-shaded remekül működik, mi több, tökéletes választás volt ez a technológia ehhez a játékhoz. Igaz, néhány helyen kicsit sok lett a sötét tónusból, de tény, hogy magával ragadja a játékost és szinte beszippantja a Killer is Dead világába - legyen az bárhol is. A zenékről is csak pozitívan tudok nyilatkozni, a szinkronhangokkal egyetemben. Bár nem preferálom a japán játékoknál az angol nyelvet, ez esetben kivételt tehetünk, ugyanis a színészek remek munkát végeztek - biztos őket is a „brancsból" hozta Suda.

Tehát, összegezve a leírtakat: korrekt grafika, jól eltalált zenék, teljesen egyedi (pontosabban Suda51-re jellemző) atmoszféra, megfoghatatlanul ismerős környezet, áthallásokkal teli történet - ez a *pozitívumok* halmaz elemei.




A negatív karikában a rövid, alig nyolc óra alatt kiakasztható kalandot, a rémkönnyű, kihívásokat alig-alig elénk állító, faék egyszerű játékmenetet találjuk. Illetve ott van még a rétegjáték szó a körök metszéspontjában. Nehéz megmondani, hogy kinek is fog tetszeni igazán a Killer is Dead.
Feltételezem azt, hogy akiknek eddig is bejött Suda51 munkája, ezzel is jól el fog szórakozni, rövidsége ellenére is. Mások? Akik izgulnak a pixellányokra, azoknál előfordulhat, hogy megmozdul ez-meg-az játék közben, tehát ők is megtalálhatják a számításukat.
Az egyszerű videojátékos polgárok? Nem, nekik viszont nagyon nem ajánlanám… próbát tehetnek vele, de szerintem felesleges. Ez nem mainstream alkotás, én sem annak kezeltem, amelynek egyik bizonyítéka maga a pontozás is.

u.i.: a Mayfield igazgatóját lekenyereztem a *Kórház a város szélén* teljes kiadásával, szóval ismét itthon vagyok.
Nem is baj, még sehol sem tartok Eorzea megmentésével…

*? **Tudtad, hogy** a letesztelt játékokat partnerünknél, a Console Cornernél az alábbi áron megvásárolhatod?*

7/10

Kiadó: ***Deep Silver***
Fejlesztő: ***Grasshopper Manufacture, Kadokawa Games***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720i, 720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***
VIZUALITÁS 9 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 5 ÉLVEZETI FAKTOR 7

11 490.-

Dzsek

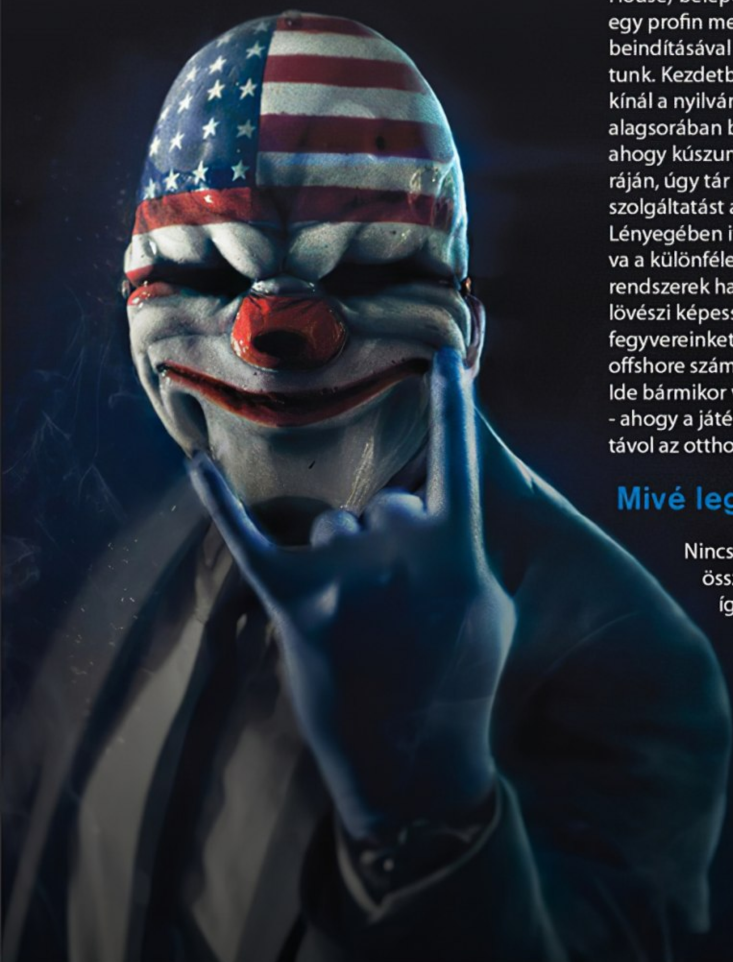




PAYDAY 2

Mesterségünk címere...

„Mindenki a földre! Figyelem! Ez egy rablás! Senkit nem akarunk bántani! Ne próbáljanak hősködni! Pofa be és ma-radjanak nyugton!" - hangzik el a tipikus pénztolvaj-monológ egy csapat „furamaszkos" haramia szájából, miközben kirámolnak egy-két, zsíros szajréval dugig tömött helyet.
Határozott fellépés, gondosan kitervelt cselekmény, improvizatív viselkedés, valamint acél idegrendszer a tökéletes bankrabló legfőbb ismérvei.
Ha bárki nem is, de a ***Payday 2*** játékosai képzeletben ilyenekké válhatnak a képernyők elé ülve egy időre, miután az Overkill Software csapata előrukkolt végre a sokak által várt, szép reményű folytatással. Sajnos valóban csak a remény volt szép, mert a játék maga a legkevésbé sem lett kellemes küllemű. Megfutamodni ennek okán persze ostobaság lenne, mert a jócskán kopott felszín alatt azért még találunk majd igazi kincseket.
Ha egy ezer fokon égő akcióra vágynál Washington DC-ben, szeretsz csapatban dolgozni és mindezt szívesen műveled belső szemszögből lövöldözve, adrenalintól megrészegült aggyal, akkor neked erre a játékra lesz most mielőbb szükséged.



Édes Otthon...

Az intro zseniálisan megalapozott hangulatkeltésétől instant feldobódva vehetjük kézhez újdonsült főhadiszállásunk (Safe House) belépőjét, ahonnan a tervek szerint egy profin megkomponált bűnözési hullám beindításával villámgyorsan megtollasodhatunk. Kezdetben még nem sok lehetőséget kínál a nyilvános mosoda hátsó szegletének alagsorában berendezett erődítmény, de ahogy kúszunk felfelé a bűnözők ranglétráján, úgy tár elénk egyre több és több szolgáltatást a földalatti gengszterbunker. Lényegében itt gyakorolhatjuk világtól elzárva a különféle feltörési módokat, biztonsági rendszerek hatástalanítását, tesztelhetjük lövészi képességeinket, tuningolhatjuk fegyvereinket és követhetjük nyomon az offshore számlánk örömteli gyarapodását. Ide bármikor visszatérhetünk, mert ez lesz - ahogy a játék fogalmaz -, „az otthonunk, távol az otthonunktól".

Mivé legyünk...

Nincs manapság jó fajta lövölde összetett fejlődési rendszer nélkül, így trendinek maradva a Payday 2 is kapott egyet sajátul magának.
A sikeres küldetések teljesítése után nem csak a kasszánk tartalma hízik egyre vaskosabbra, de a tapasztalati pontoknak köszönhetően emberünk zöldfülű rablóból igazi profivá avanzsálhat. Kezünkben lesz a sorsa, hiszen a szokásos XP alapú szintlépések mellett mi terelgethetjük őt a négy ágazatból álló „szakmai evolúció" szerteágazó ösvényén. A következő képesítésekre specializálhatjuk digitális megszemélyesítőinket...

Mastermind: Amennyiben az ehhez tartozó képességeket tuningoljuk, akkor egy valódi manipulatív vezért faragunk a kezünk alatt fejlődő alakból, aki jócskán átlagon felül teljesít, ha a szituációk irányításáról van szó. Az első skill pont elköltése megnyitja az elsősegélytáska telepíthetőségének képességét. Ezzel a megroggyant egészségi állapotunkat tudjuk bevetésen helyre pofozgatni.

Enforcer: Ez a típus egy igazi badass legény, aki nem riad meg a legpiszkosabb melóktól sem. Erőszakos, törtető és többnyire bűnszövetkezetek alkalmazásában áll.
Az ilyen arc elvégzi azt, amire más már nem képes. Az Enforcer-ágazat első fejlődési lépcsőjére lépve a lőszeres-táska válik telepíthetővé, amellyel a skulók utánpótlása lesz megkönnyítve.

Technician: Nevéből fakadóan egy technikai zseni képességeit ültethetjük emberünk agyába, aki perfektül mozog a kriminál-tudomány tűzforró talaján. Imád mindent, ami nagy BOOM-mal végződik.
Fúr, robbant, üt-vág és kalapál. Az első skill pont felhasználásával a trip mine telepítésének tudása száll emberünkre, amivel levegőbe röpíthetünk embert és széfet egyaránt.

Ghost: A lopakodás kifejezetten hasznos tulajdonság, ha illegálisan, ugyanakkor erőszakmentesen szeretnénk eltulajdonítani nagy értékű holmikat.
A szellemképesség fejlesztése észrevétlenné tehet bizonyos cselekvéseket. Ha itt áldozunk be skill pontot, akkor az első költekezésünk hozományaként az ECM blokkolás szakértelmét pumpálhatjuk bankrablónkba, ami egy időre olyan elektronikai berendezéseket bénít meg sikerrel, mint a mobiltelefonok, vagy a kamerák.

Fontos tudni, hogy valamennyi szakágazat egyenként további tizennyolc képességet rejt magában, amiket skill pontok és meghatározott pénzösszegek együttes ellentételezése után nyithatunk meg.
A fejlődési szisztéma szerencsére teljesen rugalmas, ami annyit jelent, hogy párhuzamosan is tuningolható a négy szakirányultság. Ha van miből újabb dolgokat tanulni, akkor ennek nem lesz akadálya, melyből fakadóan csak rajtunk múlik, hogy miben







fog jeleskedni a karakterünk, Dallas, Hoxton, Wolf, és Chains valamelyike. Vagy rágyúrunk egy bizonyos típusra, vagy mindenben jók leszünk.

Crime.net...

A Payday 2-ben az Overkill-es fiúk megalkottak egy vadonatúj, küldetések rendszerezésére megtervezett szisztémát, amely összegyűjti és dinamikusan megjeleníti az aktuálisan elérhető missziókat.
Közben arról is információkat kapunk, hogy az adott meló milyen nehézségi szintet üt meg és mennyire lesz kifizetődő azt elvégezni. A Crime.net menüpont lehetővé teszi más játékosok csatlakozását csapatunkhoz (maximum négyszemélyes team-ek alakulhatnak meg), így a netes kooperáció itt lesz mindig elérhető, bonyolítható.
Az alatta elhelyezkedő offline változat szintén hasonló szerepet visel magán, annyi különbséggel, hogy ebben az opcióban kizárólag mesterséges intelligenciával alakíthatunk bankrablós brigádot, világhálóról érkező tagokat ez a módozat természetesen nem fogad.

Intern(y)et...

Megdöbbenve tapasztaltam, hogy a tesztelési fázis alatt a netes multiplayer katasztrofálisan (le)szerepelt.
Ha csatlakozni akartam bárkihez a játékban, azonnal elutasított a rendszer, mondván, hogy hirtelen megtelt már a lobby. Ez gyatra kifogás, vázolom is rögtön...
Amikor harmincból huszonnyolcszor történik meg velünk, taktikát változtatva mi indítunk saját játékot, vállalva a hoszt szerepét, ám ekkor fura módon egy megveszekedett lélek se érkezik csatlakozni hozzánk.
Szó szerint azért is vért kell izzadni, hogy egyáltalán party-ba kerüljünk.
Ezen kívül találkoztam megtöltött lobbynál tízperces szerverkeresési időszakokkal is, amik szintén habzó szájjal való kollektív kilépésbe torkolltak.

Csak nagy ritkán sikerült online kooperációba bonyolódni a srácokkal, ám az végül egy csapásra mindenért kárpótolt.
Remélhetőleg hamarosan javítják a netes problémákat, mert így ez egyelőre használhatatlan és roppantul idegölő, időrabló hibajelenség.

Csúf a ruhád...

A grafikai elvárások manapság igencsak magasak. Nagyon sok játék esetében hangzik el a fotorealisztikus jelző, ám a „megdöbbentően élethű", vagy „könnyfakasztóan látványos" frázisok sem ritkák korunk csúcsprodukciónak küllemi értékelésekor.
Sajnos ilyen magasztos szavakkal még csak a legnagyobb jóindulattal sem tudjuk illetni a Payday 2-t, mert a játék grafikája nemhogy nem szép, de konkrétan csúnya nagyon.
Az objektumokat borító textúrák felbontása/minősége például kritikán aluli egy PlayStation 3, vagy Xbox 360 konzol esetében. Ha a harmatgyenge vizuális megoldások nem csapnák ki eléggé a biztosítékot, akkor ehhez vegyük gyorsan hozzá azt a bug-halmazt, amit sikerült ebben a produkcióban a készítőknek sorra felvonultatniuk. Falakon átgyalogló karakterek, levegőben rohangáló rendőrök, látványos után-textúrázások, élettelen emberábrázolások csúfítják a látványt, ami egyébként sem fest valami jól.

Szép a lovad...

Ha valami csúnya, akkor a sikerhez legalább álljon tartalmilag erős lábra. Nem elveszett darab ez a Payday 2, mert szerencsére azért van előnyös oldala is. Konkrétan olyan veszedelmes hangulata van, hogy azt sok más lövölde bármikor térdre hullva megirigyelhetné. A bankrablás hangi és képi atmoszférája, annak minden izgalmával csak úgy tódul kifelé a multimédiás eszközeinkből.
Itt valóban ömlik az erekbe az a bizonyos adrenalin hormon. A parázs tűzharcok, a szajré begyűjtése, a civilek életének megóvása, a széfek megfúrása, a lopott holmi kijuttatása, az egérút kiharcolása mind-mind páratlan szinten tartja a játékosokban az izgalmi szintet. Amikor a földön fekve, magatehetetlenül várjuk társunk érkezését csordultig szívott fecskendővel... Ezek olyan játékelemek, amikben a Payday 2 irgalmatlanul erős.
A kiszemelt helyszínekre (ékszerbolt, bank, képgaléria, bevásárlóközpont...) a riasztást követő első körben könnyen likvidálható, mezei rendőrök érkeznek elfogni a csapatunkat. Ám a harc hevében megjön rendszerint második hullámban a kemény mag is (SWAT),

? ***Tudtad, hogy** a Konzol Magazinban 1-10-ig, csak egész számokkal pontozunk?*



akikkel nagyon nagy meló lesz mindig sikeresen leszámolni. Ha jó csapattal működik a kooperáció, akkor felejthetetlen rablásokban lesz majd részetek.

Verdikt...

Ha szeretsz lövöldözni és mindezt csíped belső szemszögből is tenni, akkor az Overkill játékát érdemes lesz kipróbálni. A géppel való kooperálás nem jött be annyira, mert béna mesterséges intelligenciával egy csapatban hadakozni, kőkemény karhatalmi szervekkel szemben állva bizony aláírt halálos ítélet számunkra. Azonban ha kifogunk egy tökös csapatot az online szekcióban (lehet barátokat invitálni), akik tudnak is valamit, tényleg hatalmas dolgok fognak történni a képernyőkön. A Payday 2 legerősebb összetevője a frenetikus hangulata, amit a jól eltalált zenék fokoznak még magasabb szintre. Tele van hibákkal, nevetséges programozási és grafikai malőrökkel, de ez a hardcore shooter igen is egy szerethető darab.
Van lehetőség karakterfejlesztésre, tuningolhatjuk/bővíthetjük a rablásokban bevethető csúzlikat, illetve feladatmegoldáskor számos helyzetben önálló döntéseket hozhatunk meg. Robbantunk, feltörünk, vagy fúrunk az rendszerint tőlünk - meg persze az elérhető eszköz-arzenáltól - függ majd.
Az elődöt komplexitásban sikeresen felülmúlta, ezért rá is bélyegezzük a „méltó folytatás" plecsnit a korongra.

7/10

Kiadó: *505 Games*
Fejlesztő: *Overkill Software (Starbreeze Studios)*
Multiplayer: *nincs* Online: *2-4 fő*
Felbontás: *720p* Hang: *DD 5.1*

VIZUALITÁS 6 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 8

9 990.-

FutuRetrO

KILLZONE™ MERCENARY

Eddig a polcon hevert a PS Vitád? Itt az ideje elkergetni a porcicákat róla, ugyanis a ***Killzone: Mercenary*** személyében végre egy olyan stuff érkezett a Sony handheld szörnyetegére, amely nem kicsit kavarja fel az álló (lassan már poshadó) vizet a kézikonzolok - de úgy ám blokk a videojátékok világában. Miért mondom ezt? Azért, mert az elmúlt napokban volt szerencsém kipróbálni a szoftver teljes verzióját (is), ami végérvényesen meggyőzött arról, hogy igenis van létjogosultsága ennek a gépnek is a piacon.
A PlayStation Vita egy igazi, tökös hardver, csak éppenséggel eddig nagyon kevés fejlesztőcsapat volt arra képes, hogy minőségi programmal ajándékozzon meg minket, játékosokat ezen a platformon.

Tudjuk is le gyorsan a tiszteletkört, vagyis a történetet: egyrészt, csupán laza szálak kötik a trilógia cselekményéhez, másrészt pedig a játékmenet mellett a sztori szinte teljesen elveszíti hangsúlyát.
Szóval: a Mercenary alcímmel megjelent Killzone közvetlenül az első rész történései után játszódik, főhőse pedig Arran Danner, zsoldos. Ő nagyon nem az a hős típusú főhős, akire szükségünk lenne egy Killzone-kaliberű játékban. Nem ábrándozik arról, hogy egyszer majd megváltja a világot, nem dédelget álmokat kitüntetésekről, róla elnevezett iskolákról. Számára nem létezik az emberek és a Helghastok közötti háború, legalábbis nem abban az értelemben, ahogyan eddig megismerhettük. Arrannek csakis egy dolog számít: a pénz. A sok-sok pénz. Ráadásul kalandvágyó is, éppen ezért olyan melókat is elvállal, amelyeket józan ember csípőből utasítana el: (még szerencse, különben hol maradna az örömünk akkor, ha sima eszkortküldetéseket kellene végrehajtanunk?) még olyan munkákat is, amiket nem is az UCA bíz rá…



Bizony, a cudar mindenit! A Killzone: Mercenary az első a sorozat darabjai közül, amelyben a Helghastok oldalán is harcolhatunk a „kampány" során.

Miért a macskaköröm a kampány szón?
Nos azért, mert barokkos túlzás lenne a Vitás Killzone singleplayer játékmódját kampánynak nevezni. Inkább használnám helyette a megbízás szinonimát, amely sokkal közelebb áll a valósághoz is.
Összesen kilenc (!, majd mindjárt) küldetést kell teljesítenünk a Mercenary-ben, amelyek igazán változatosak is lehetnek, ha mi magunk azzá tesszük őket. Miért mondom ezt? Azért, mert bár a pályatervezők igyekeztek igényesen megalkotni a megbízások helyszíneit – nagyon jó munkát végeztek egyébként -, azért érezhetőek azok a korlátok, amelyen túl már kevés lenne a PS Viták képessége. Mégis, gyönyörűen megoldották azt a srácok, hogy ne fulladjon monotonitásba a szoftver! Többféle útvonalat is kínálnak nekünk a célig, megadva nekünk a lehetőséget arra, hogy eldönthessük: rambóként pusztítjuk az ellent, vagy (good ol') Sam Fisher nyomdokaiban járva, csendes gyilkosként jutunk el a kivonási pontig. Szóval, kilenc pálya, egyenként húsz perc játékidővel… a matekzsenik már bizonyára rá is jöttek, hogy bizony nem sok a játékidő, de szerencsére ez a szám közel sem tükrözi a tényleges értéket.
Eleve ott vannak az összegyűjthető intelek, valamint a különböző kritériumoknak megfeleltető extra kihívások. Ezek akár meg is duplázhatják a szavatosságot és akkor még bele sem kóstoltunk a multiplayer szekcióba…

Amelybe ezúttal nem is fogunk. Még valamikor július végén teszteltem a preview verziót, abban egyetlen küldetést vihettem végig, a zárt bétába nem kerültem be, s hiába kaptam meg a teljes verziós kiadást is, amikor ezeket a sorokat írom, még offline voltak a szerverek.

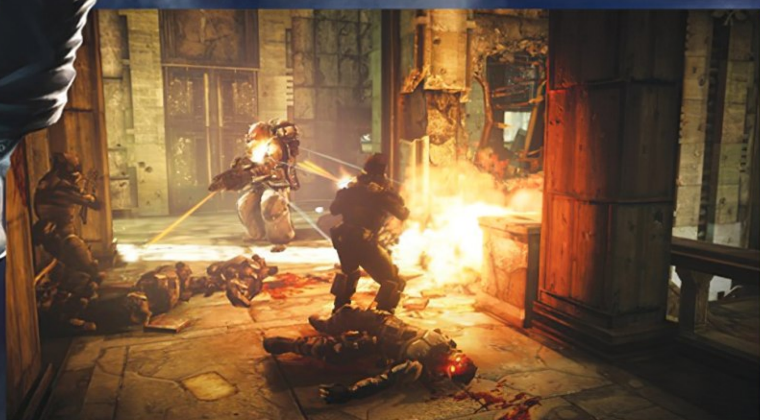
Ezt már csak azért is nagyon bánom, mert a fejlesztők is azt mondták, hogy az eddigi legjobb multiplayert sikerült összehegeszteniük a sorozat életében.

Ennek bizonyítékait már egyedül játszva is érezhetjük: a rangrendszer és a különböző eredmények mutatják meg igazán azt, hogy ezt a programot többedmagunkra tervezték.

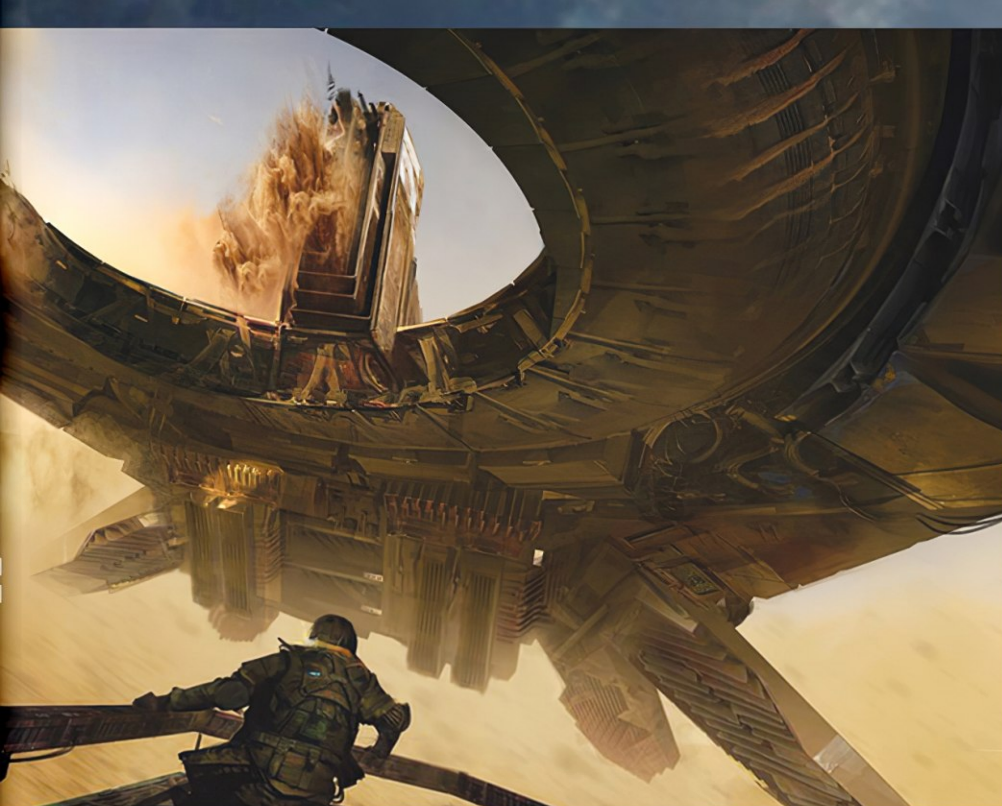


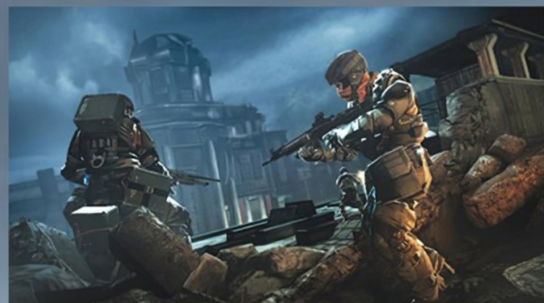
Komolyan mondom, a Battlefielddel vetekedik az a rendszer, amit a Mercenary alá toltak, legalábbis ami az érdemeket és a megnyitható extra fegyvereket, perkeket (bár itt Van-Guardnak hívják) illeti. *Megnyithatóóó?* Így van! Azok a ládák a pályákon elszórva, valamint a bal felső sarokban gyűlő pénz nem csak egy látványpékség részei.
Fegyvert ellenféltől nem tudunk szerezni, csak megvásárolni azokat az Arms Dealernél – ergo, ez azt jelenti, hogy váltani is csak ennél a csókánál tudunk.
Nem kell megijedni, már egy küldetésen belül is tucatszor tudunk akár teljes felszerelést cserélni: s milyen eszközök közül választhatunk? Elsődleges- és másodlagos fegyverzetek, gránátok, Van-Guardok és páncélok.
A bőség zavara: iszonyatosan sok mordály van a játékban, mindegyik más-más típusú játékmenetre tervezve.
Erre mondtam a teszt elején azt, hogy bár maguk a helyszínek nem változatosak, mi azokká tehetjük, ha akarjuk.
Nincs megszabva, hogy így vagy úgy kell játszani a single player-t és talán ezért sem érezzük annyira rövidnek, erőltetetnek.

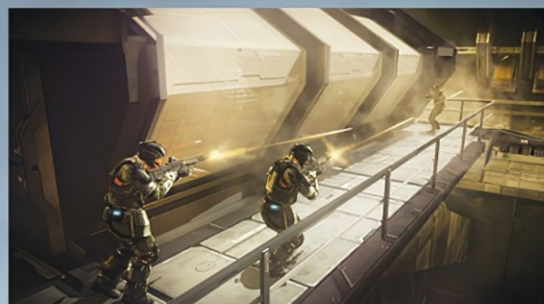


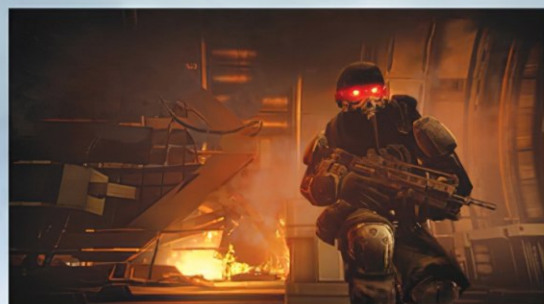


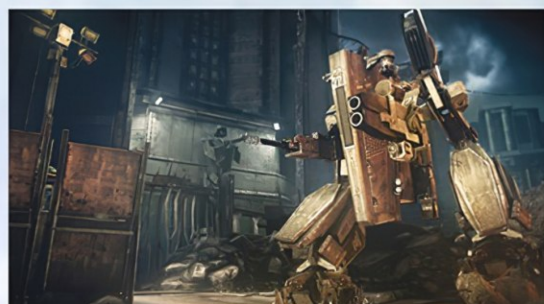


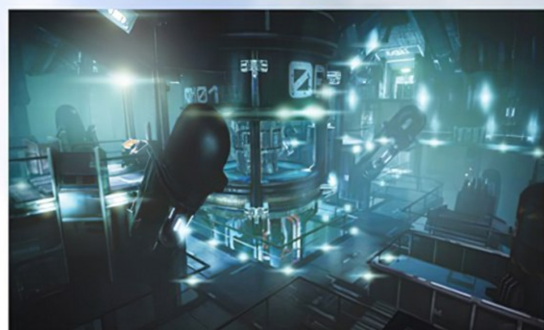












Szóval jól működik a gyakorlatban is ez az új irányvonal? – tehetitek fel most a kérdést. A válasz igen, bár tény, hogy elüt az eddig megszokott *Killzone*-os érától: ettől függetlenül azonban jól illeszkedik a Mercenary-be és főleg azért, mert egy handheld konzolon játsszuk.
A tapizást szerencsére nem erőltették túl, ráadásul a legtöbb ilyen interakciót simán elintézhetjük a gombokkal is - egyedül a közelharc és a hackelés kötelező jellegű érintőképernyős elem, utóbbi kellemes színfolt. Ez most biztosan megnyugtató lehet nektek, ugyanis tudom jól, hogy nem minden játékos szereti ezt az új irányvonalat a konzolok életében (meg úgy a PC-ben sem). Mi mutatja még, hogy kézikonzol előtt ücsörgünk? Nos, számomra az irányítás volt fura, pontosabban a mozgás a pici analóg karokkal.

A Killzone-ra jellemző egyfajta lomhaság a fegyverek súlyának modellezése miatt, és ez a Mercenary-ben is jelen van. Már a Konzol Online-os Jak and Daxter Trilogy tesztnél is leírtam, hogy még az én kezemnek is kicsik ezek a stickek, és ha ehhez még hozzávesszük a fent említett „lassúságot", okozhat kellemetlenséget.
Én feljebb toltam az X és Y tengelyek érzékenységét, úgy már jó' fél óra alatt hozzászoktam a kontrollhoz.

Még valami, ami arra utalna, hogy egy tenyérben tartott masinával játszunk? Nincs! Ha a grafikára vagytok kíváncsiak, akkor csak nézzetek meg azokat a képeket, amelyek körbeölelik ezt a tesztet is. Vagy egy videót a YouTube-on.
Hihetetlen, mit ki nem hoztak a fejlesztők ebből a gépből… komolyan lemászik az OLED képernyőről a cucc!
Éles, hi-res textúrák, korrekt animációk és még sorolhatnám, de minek?
Bárki láthatja az összképet, amelyet csupán néhány pixeles robbanás csúfít el.
Meg az akadás… nos igen, bár amúgy, ezek a megállások sem vészesek: tölt a játék, valószínűleg a memóriával szűkölködhettek és azért fordul elő.
Ha már itt tartunk, a framerate stabil, bár lehetett volna magasabb is az érték. Mindenesetre nem zavaró, ahogy a hanghatások picivel rosszabb minősége sem tudja elvenni a játékos kedvét a PS Vitás Killzone-tól.

Ám ez nem jelenti azt, hogy hibátlan lenne. A Killzone-szüzeknek valószínűleg nem fogja szúrni a szemét, de tény, hogy a mesterséges intelligenciát ezúttal nem sikerült annyira „okos szintre" emelni, mint a nagygépes verziókban.
A helyzet a teljes játékban egyébként sokkal jobb, mint a preview-ban (na ott aztán tényleg nevetségesen viselkedtek a Higs-ek), de nekem mégis hiányzott a taktikai érzék az ellenekből.
Nem mondom, így is kigránátoznak kempelés esetén és fedező tüzet osztanak ránk, miközben még flankelnek is, de a trilógiában látottakhoz képest ez kevés szerintem.

Viszont, ennél nagyobb hibája (leszámítva a kampány rövidségét még akkor is, ha a különböző gyűjthető cuccokat és extra meneteket is beleszámolom) nincs a szoftvernek. A multiplayert a fent említett okok miatt nem tudtam kipróbálni, de van egy olyan érzésem, hogy az is nagyszerű lett.

És ebből adódik egyébként a Nagy Kérdés is: megéri-e megvenni annak ismerete nélkül is? Még szép!
Az egyjátékos mód pont jó bemelegítésnek még akkor is, ha 6 óránál tovább nem köti le az embert, utána meg úgyis belekóstol a fiaborja a multiplayerbe: az eddig látottak alapján lefogadom, hogy nagyszerű móka, szóval aki teheti, rohanjon megvenni a Killzone: Mercenary-t. A legjobb FPS (és talán szoftver) a PS Vita kínálatában, kár lenne kihagyni - és ez a Halo fanoknak is szól!

? ***Tudtad, hogy** a Konzol Magazinban különböző szempontok alapján adunk pontszámokat és ezek átlaga a végső eredmény?*

8/10

Kiadó: ***Sony Computer Entertainment***
Fejlesztő: ***Guerrilla Cambridge***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***2-8 fő***
Felbontás: - Hang: -

VIZUALITÁS 9 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 8

10 490.-

Dzsek





PIKMIN 3

Végre! – ez volt az első gondolatom, amikor hazavihettem a *Pikmin 3*-mat. A Nintendo nem hamarkodta el a játék megjelenését. Eredetileg a Wii U premierjén adták volna ki a programot, aztán másképp alakultak a dolgok, és a megjelenés egészen nyárra csúszott. Jó munkához azonban idő kell, és a Nintendo programozói ezúttal is bizonyították a közmondás igazságát.

A Pikmin 3 jelen pillanatban az egyik legjobb játék, ami Wii U-ra fellelhető. De nemcsak ezért örülök a program megjelenésének, hanem azért is, mert egy nagyon ütős időszak kezdetét is jelenti. Mostantól kezdve egészen jövő tavaszig, sorban fognak megjelenni a jobbnál jobb anyagok Wii U-ra.

Mire ezeket a sorokat olvassátok már megjelent a The Wonderful 101 és a Rayman Legends, októberre jön a Wind Waker HD és az új Sonic, novemberben Donkey Kong kalandjait folytathatjuk, decemberben pedig a Super Mario 3D Worlddel nyomulhatunk. Kellenek is a jó játékok, hogy beinduljon a Wii U szekere, megérdemli a konzol.

De mielőtt még jobban elkanyarodnék, térjünk gyorsan vissza tesztünk tárgyához a Pikmin 3-hoz.

Tisztázzuk talán a legfontosabb kérdéseket. Mi az a Pikmin? Milyen játékstílust képvisel? Érdemes ezeken a kérdéseken egy kicsi elidőzni, mert a Nintendo tradicionális sorozataihoz képest, a Pikmin széria lényege, játékmenetének ismerete sokkal kevésbé hatolt be a köztudatba, mint a cég más sikercímeié. Ennek oka, hogy az utóbbi években a Nintendo elhanyagolta a sorozatot. Az első Pikmin rész tizenkét évvel ezelőtt, 2001-ben jelent meg GameCube-ra, amit 2004-ben követett a második rész, szintén GC-re. Ezeket később kiadták Wii-re is, új Wiimote-ra szabott irányítással. Új epizód érthetetlen módon nem született kilenc éve! Kilenc év pedig nagyon sok idő a videojáték iparban, még egy népszerű sorozat esetében is. Talán ezért a szélesebb játékos közönség, nem igazán tudja kategorizálni a Pikmint. Sokan a dizájnból indulnak ki és mennek tévútra. Az egyszeri játékos, csak annyit lát az anyagból, hogy egy komikusan ható űrhajós pali terelget, cukinak és gyerekesnek tűnő színes mini manókat, akik gyümölcsöket, meg egyéb dolgokat cipelnek, miközben barátságos tekintetű bogarak akadályozzák útjukat, akiket le kell nyomni, majd hangyaként elszállítani.



Nézzünk azonban a felszín mögé! Ott ugyanis az utóbbi évek legjobb real-time stratégiai játékát találjuk.

Igen a Pikmin sorozat egy RTS, azaz valósidejű stratégiai játék. Ez a stílus konzolokon soha nem volt igazán elterjedt, leginkább PC-n hódított, ott is a különböző háborús változatai. A Pikmin hasonló ehhez, de mégis teljesen más. A harc itt is fontos elem, de nincs olyan központi szerepben, mint a háborús RTS-ekben. A Pikmin sokkal inkább a logikáról, a kombinációs készségünk fejlesztéséről, a helyes és gyors döntésekről, és a helyzetfelismerő képességünk edzéséről szól.

A játékban egy űrhajóst irányítunk, akinek a feladata, hogy egy idegen bolygón feladatokat hajtson végre. Ez a bolygó az apró színes lények, a pikminek hazája, akik az első füttyszóra követnek bennünket és teljesítik parancsainkat.

Az első pályán a legfontosabb feladatunk, hogy minél több pikmint szerezzünk.

A pikminekkel tudunk ugyanis minden egyes munkát elvégezni a pályákon. Szerencsére az első szinten kapunk néhányat, akik segítségével bővíthetjük a csapatot.

Ehhez a környéken látható növények piros terméseit kell begyűjteni, vagy ellenfeleket kell ártalmatlanná tenni. Utóbbi nehezebb dolog, mert a pályákon mászkáló bogarak és egyéb lények nem hagyják magukat és előszeretettel falják fel pikminjeinket. Érdemes hátulról támadni, okosan, hogy a legkisebb veszteséget szenvedjük el.

A virágokat és halott bogarakat aztán elszállíthatjuk – ehhez megszabott mennyiségű pikminre lesz szükség – az űrhajónk melletti központba, ahol újabb pikmineket kaphatunk. Az első szinteken még csak piros színű pikminjeink lesznek, de később más színűeket is beszerezhetünk. Mindegyik színű más-más tulajdonsággal rendelkezik, a piros például ellenáll a tűznek. Később lesz kék a víz alatti részekre, sárga az elektromos veszélyek ellen, sőt kő alakú is, az üvegből készült akadályok megtörésére és még több nagyon érdekes példány (pld. szárnyas).

A különböző tulajdonságú pikminek kombinálásával tudunk csak előre jutni a pályákon. Például a pirossal lenyomunk egy tüzes szörnyet, az elektromossal kinyitjuk a villanyos kaput, a kővel összetörünk egy üvegfalat, majd a vízben a kék pikminnel összeszedjük a szükséges tárgyakat.

Ebből az is következik, hogy ne vigyünk vízbe piros pikmineket mert megfulladnak, és a kékek sem bírják a tüzet stb.

A pikminek kombinációja a játék egyik legjobb eleme, mert miközben vigyáznunk kell az életükre, segítségükkel képességeikkel tudunk csak bizonyos helyekre eljutni.

A terepek ugyanis hatalmasak, ahol nemcsak virágok, bogarak és pikminek tanyáznak. Először is találunk bizonyos tárgyakat, ha úgy tetszik story itemeket, amelyek megszerzésével előmozdíthatjuk a történet folytatását és újabb pályákat nyithatunk meg.

Ezeknek a tárgyaknak a megtalálása lesz a központi feladatunk. Majdnem ilyen fontos szerepe lesz a pályákon elszórt óriási gyümölcsöknek, amelyek megszerzése kulcsfontosságú, ha folytatni akarjuk a játékot.

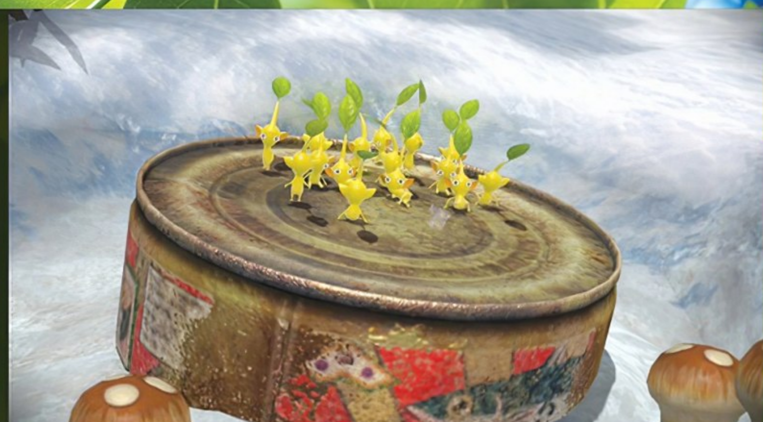
A Pikmin 3 ugyanis napokra tagolódik. Minden egyes napon főhőseink elfogyasztanak egy üveg gyümölcslevet, ami itt a kaja megfelelője. A kaját pedig gyümölcsökből nyerhetjük. Jól meg kell gondolni, amikor elkezdünk egy napot, mert a pályákon időlimit van. Reggel érkezünk és egészen estig tevékenykedhetünk, összesen kb. 15 perc áll rendelkezésünkre. Ennyi idő alatt kell story itemeket, gyümölcsöket szerezni, miközben akadályokat szüntetünk meg, ellenfelekkel harcolunk. A szintek méretéből következően











ezeket egy napon, főleg elsőre lehetetlen megcsinálni. Így egy-egy pályára többször is vissza kell mennünk. Szerencsére ilyenkor a tárgyak ott maradnak ahol hagytuk őket, egyedül az ellenfelek támadnak fel.
Arra kell ügyelni, hogy a napok végén azok a pikminek, amik nincsenek a központ körül, vagy épp űrhajóink mellett meg fognak halni. Legnagyobb veszélyben a központ felé igyekvő dolgozó pikminjeink lesznek, ugyanis a nagyobb darab tetemek és gyümölcsök vagy tárgyak elhurcolása sokáig tart.
A nap végéhez közeledve érdemes az elkószált vagy dolgozó példányokat, főleg a ritkábbakat akkurátusan begyűjteni. Itt jegyezném meg két dolgot. Az első, hogy régebbi napokat is újrajátszhatjuk, ha úgy vesszük észre, hogy ha olyan irányba indultunk, ami akadályozza a folytatást (pld. gyümölcskészletünk kifogyóba kerül.) Másrészről újabb pikmin fajták megszerzése után érdemes visszamenni már felfedezett szintekre is és felkeresni olyan helyeket, amelyek korábban még elérhetetlenek voltak. A felfedezés örömét mindegyik pályán újra és újra átélhetjük.

A másik csavar a játékmenetben, hogy összesen három űrhajóst is irányíthatunk, folyamatosan váltva közöttük. Ezzel a húzással még több lehetőséget tartogat számunkra a program. Van olyan szint, ahol egy hidat kell két oldalról megépítenünk, úgy hogy szimultán dolgozunk két csapattal.
A híd darabjait megtalálva végül középen összeérve egyesíthetjük a csapatainkat.
A többi űrhajóst a pikminekhez hasonlóan elhajíthatjuk, ezzel olyan helyekre is eljutva, amely egyedül elérhetetlen lenne. Nem szóltam még a főellenségekkel vívott harcokról. Az ötletes szó jut róluk eszembe.
A harcok során leginkább a fejünket kell használnunk a nyers erő helyett. A boss-okat sem muszáj egy nap alatt lenyomni, mert ha egyszer sérülést okoztunk nekik, akkor nem gyógyulnak fel. Így akár több napot felhasználva intézhetjük és szállíthatjuk el őket. Nagyon fontos tehát, hogy gyorsan átlássuk a pályát. Tovább színesíti a programot a különböző pikmin erősítő italok használata.
A játék a későbbi szinteken rendkívül tartalmas szórakozást fog nyújtani, főleg azoknak a játékosoknak, akik kedvelik a kihívásokat, és szeretik tornáztatni a szürkeállományukat. Meg is néztem a játék dobozát, azt írják, hogy három éves kortól ajánlják a programot. Ezt túlzásnak érzem, mert a Pikmin 3 olyan mértékben igényli magas fokú kombinációs készséget és logikát, annyi féle irányba kell figyelnünk, ami sokszor még egy gyakorlott játékost is próbára tehet, nem biztos, hogy egy kicsi gyerek már rendelkezik ezekkel a képességekkel.



Szerencsére lehet akár ketten, osztott képernyőn is játszani, igaz nem Story módot, hanem Mission és Bingo Battle alatt látható küldetéseket.
Az irányítást egy stratégiai játéknál nagyon el lehet rontani. Szerencsére azonban a Pikmin 3-nál erről szó sincs, a kezelés kiváló. A GamePaddal sem rossz, de a Wii-re kiadott első két részben kialakított kezelésnél tökéletesebbet el sem tudok képzelni. Így én a harmadik részt is Wiimote+Nunchuk párossal nyomtam, a GamePadot csak a térkép és a pluszt információk során használtam.
A váltás a GamePad és a Wiimote között példás egyszerűséggel zajlik, nem kell menübe lépni és állítgatni csupán megnyomni egy gombot a használni kívánt irányítón. Wiimote-tal a kezelés pillanatok alatt megtanulható és könnyed marad, a GamePad nekem kicsit nehézkesebbnek tűnt, így ha tehetjük, az előbbinél maradjunk.

A Pikmin 3 prezentációja tökéletes. A mesebeli lényeket idéző szereplők, barátságos színek és formák jellemezték eddig a sorozatot. A Pikmin 3 nem tér el ettől, sőt a dizájnt tökélyre fejleteztették az alkotók. Az erdők, a jeges helyszínek pezsegnek az élettől és csodálatosan festenek. A játék egésze meseszép, bár távolról sem használja ki a Wii U-ban rejlő képességeket. A zenék és hangok igazodnak a rajzfilmszerű hangulathoz és kellemessé varázsolják a nehezebb pillanatokat is. Ilyenből ugyanis lesz néhány.
Amikor valami batár szörny lemészárolja legértékesebb és nehezen megszerezhető pikminjeinket, amikor elfogy az idő mielőtt a gyümölcsünk célba érne, amikor nem találjuk a továbbjutást segítő tárgyat, hidat stb. A Pikmin 3 nem könnyű játék, de mint minden jó stratégiai anyagnál, ha valami rossz történik, akkor a hibát magunkban kell keresni. Vajon jó stratégiát választottunk, helyes sorrendet használtunk, jól bántunk-e az idővel, figyeltünk-e eléggé, és ha igen megfelelő volt-e a reakcióidőnk stb.?
Tanulva a hibáinkból, levonva a következtetéseket jövünk majd rá, mennyire mesterien felépített pályákon terelgethetjük pikminjeinket. Hibákból nem sok van, maximum bosszantó apróságok. Ilyen például, hogy a hidat építő pikminek nem térnek vissza a központba, hanem az elfogyott építőanyaghoz mennek, majd bambulva várják a halált, illetve hajlamosak a teljes eltévedésre, ami tömegessé válva rendkívül idegesítő.
A Pikmin 3 a legjobb dolog, ami a Wii U-val történhetett. Egy színes, hangulatos, élvezetes, tartalmas és aranyos játék. Szívem szerint mindenkit biztatók, ha teheti, próbálja ki.
Nem csak a Wii U-t, de a teljes konzolos spektrumot figyelembe véve is az egyik legjobb stratégiai anyag, ami ma elérhető.



9/10

Kiadó: ***Nintendo*** Fejlesztő: ***Nintendo***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p,1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 8 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 10
TARTALOM 9 ÉLVEZETI FAKTOR 9

11 490.-

Veres Miki





The Wonderful 101 – kiskutyák után szabadon

Hideki Kamiya-t gondolom mindanyunyian ismeritek. Ha nem akkor egy pár kulcs: Resident Evil 2, Devil May Cry, Viewtiful Joe, Okami, Bayonetta rendező, twitter-mester, média hacker, anyaszomorító. Ez mondjuk a játék szempontjából elhanyagolható tényező is volna, ha nem viselné a teljes produktum a fent említett életmű vagy 90%-át magán.
A ***The Wonderful 101*** ugyanis egy végtelenül eklektikus játék, amellett, hogy Kamiya karrierjében nem csak egy újabb pont, hanem egy újabb lépcsőfok is.

Szögezzük is le gyorsan: A W101 nem lesz mindenki játéka. Lesznek, akik megvetően néznek rá. Még többen lesznek, akik nem is fogják érteni azt a kaotikus(nak látszó) villogó színmasszát, ami az arcukba mászik. És lesz egy szűk réteg, aki leül játszani vele, 5-20 perc alatt (kisebb-nagyobb káromkodás hullám kíséretében) kitanulja a mechanika alapjait, majd jó tizenöt órán keresztül a felhők között jár és szivárványt pipil.

Hogy mire fel a nagy kontraszt az máris kiderül, de előbb ismerkedjünk meg játékosainkkal: naplementepiros szerelésben Wonder Red, különleges képessége egy nagy piros ököl, amivel tör, zúz és csiklandoz. A babakék szerkóban Wonder Blue, a mindig macsó viccesfiú, aki imád villogni a kardjával.
A zöldruhás buborékalkat Wonder Green, akinek Christine Daaé fétise van (ugye mindenki érti?) és lőfegyverekkel operál.
Talpig rózsaszínben az erdélyi gyökerekkel rendelkező Wonder Pink küld puszit, majd csap oda kiszegecselt korbácsával.
A szibériai tundráról (mindig késve) érkezett a sárgapufajkás Wonder Yellow, kinek kalapács volt a jele az oviban; fehér kosztümben Wonder White Japánból, aki hatalmas karmokkal szabdal.
Végül, de abszolút nem utolsó sorban a menza-tag Wonder Black, aki bombaszakértő és hatalmas videojáték rajongó.
Ők volnának hát a főszereplők, valamint rajtuk kívül még 94 hős – beleértve Téged is, kedves játékos, hisz rólad sem feledkezünk meg.

Hogy miért érdekes ez az egész?
Nos, a történet szerint földönkívüli invázió zajlik kicsiny sárgolyónkon, a hadsereg szinte tehetetlen az óriási lényekkel szemben.
Ám van egy szupertitkos különleges egység, a Wonderful 100-as csapat, akik egymással összefonódva, különféle alakzatokat felvéve képesek szembeszállni a roppant destruktív (és nemkülönben pofátlan) alienekkel.

Ezeket az összefonódásokat (nevezzük Morph-nak) menedzseled Te, mégpedig azáltal, milyen alakzatokat rajzolsz a GamePad-re: ha kört húzol, csapatod egy nagy öklölé alakul át, ha egyenes vonalat, akkor karddá, ha derékszöget, pisztollyá, és így tovább.
Az alakzatok hatékonysága nagyban függ attól, hogy hány harcost mentettünk meg és állítottunk csatasorba az adott pályán: egy harminc főből összemorpholt kard például közel sem akkora/sebez akkorát, mint ha ugyanezt 80 főből kovácsolnánk.
Az, hogy hol milyen alakzatra van szükség, ellenfele válogatja: a kisebbeknél szinte minden támadás effektív, a nagy, tökös monszták ellen viszont okosan, a gyenge pontjaikra koncentrálva kell választanunk.
És hogy fokozzuk még egy kicsit az őrületet: egyszerre akár öt morph-ot is kreálhatunk, ha nem volna még elég kaotikus és követhetetlen az, ami a képernyőn történik.







Ekkor az egyik „csapatot” mi irányítjuk, a többiek pedig teszik szépen a dolgukat.

A játékmenet ezen része tehát egy merőben friss és újszerű próbálkozás, amire remek célhardver a Wii U, másfelől pedig az egész koncepciót körülöleli Kamiya direktor úr (aki maga is szerepel a játékban) eddigi munkássága. Maga a hack&slash féle megközelítést a Bayonettától vagy a DMC-től, a rajzfilmhősös vizuális körítést a Viewtiful Joe-tól, a rajzolós feature-t az Okami-tól örökölte a játék.

Apropó, vizualitás: az előzetesek alapján többen sandán passogtak a látottakat követően, pedig nagyon nincs mire fel: a külcsín ugyanis igencsak impozáns!
A dizájnerek nem spóroltak a színes ceruzával, aminek végeredményeként a vasárnap reggeli rajzfilmek atmoszférája elevenedik meg körülöttünk.
A zenei felhozatal pedig egy lapáttal rátesz az egészre. Technikailag nagyjából rendben van a kód, akadnak néhol kisebb bogarak, de szerencsére a játékélményt egyáltalán nem rontják, szóval nincsenek falakba beragadó szuperhősök és egyéb finomságok.
A program stabilan hozza a 60 képkockát másodpercenként, még a nagyobb harcokban sem riccenik meg az engine. Kudos!







Na de térjünk vissza a játékmenethez, melynek a legnagyobb erőssége, hogy egy fél perc üresjáratot nem hagytak benne, valamint igyekeztek minél több meglepetést, ízfokozót belekeverni a mixtúrába.
Van egy küldetés, ahol egy idegen űrhajó felett átvéve az irányítást kell pusztítást végezünk a hódítók flottájában, (GamePad-en a csapatot terelgetni a hatalmas irányítógombokra, miközben a tévén figyelni a hajó mozgását) vagy egy másik küldetésben egy lebegő egységet kormányozva kell üldözni az egyik menekülő megszállót.

Ilyenkor persze felvetődik a kérdés, hogy a sokféle összetevő nem válik-e a végeredmény kárára? Meglepő módon abszolút nem, egyrészt mert az amúgy is összetett játékot már nem igazán bonyolítja tovább, másrészt ezek a szekvenciák annyira passzolnak az összképbe, hogy szinte észre sem veszi az ember, hogy belekóstolt egy másik zsánerbe.

Morph-ok használatára nem csak harcban van szükség, hanem két akciódúsabb esemény közötti kis puzzle-ökben is.
Például ha van két pont, amelyek között egy szakadék tátong, akkor hőseinkből hidat rajzolunk és szépen átsétálunk. Ha a szakadék egy kicsit nagyobb (úgymond áthidalhatatlan) akkor hőseinkből vitorlázó repülőt rajzolunk és szépen átrepülünk.

Nem is a került volna fel Platinum Games logo a dobozra, ha nem értékelné pontokkal és rangokkal a teljesítményünket a program. Ez egyrészt kiváló motivációforrás arra, hogy jól játsszunk másrészt a jó rangokért szép mennyiségű pontot is kapunk, amiket elkölthetünk a Wonder-shopban.
Van ott mindenféle csemege: extra morph-októl kezdve mindenféle fogyóeszközökön át (életerő növelő kaják, elemek) a statjainak növelő gemekig minden.

Az egyjátékos kampányon kívül jó pár, úgynevezett Wonderful mission színesíti a palettát, amiknek akár öten is nekivághatunk, de sajnos csak offline.
A program támogatja a Pro Controller-t valamint a Wii Classic Controller-eket is. Ilyenkor van csak igazán káosz, amikor öt csapat ügyködik egyszerre a képernyőn!

Nehéz megfelelően értékelni a Wonderful 101-et. Nehéz, mert annyira különc, merész és mindez annyira jól áll neki, hogy szívem szerint 10 ponttal jutalmaznám.
De emellett mindenképp meg kell erősítenem, hogy ez a játék mindamellett, hogy körítésében abszolút alkalmazkodik a Nintendo policy-jához, (azaz a célközönség az ötéves kissrác és az öreg aggastyán zárt intervalluma) ez a játék nem szól mindenkihez.
Félreértés ne essék, maximálisan támogatom a programmal történő ismerkedést, hiszen ha az ember túlvan az első fél órán és még nem landolt kukában a szoftver akkor a továbbiakban roppant kellemes élményben lehet része. Kamiya mester szavaival búcsúzom: higgyetek magatokban!



9/10

Kiadó: ***Nintendo*** Fejlesztő: ***Platinum Games***
Multiplayer: ***2-5 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p,1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 10 AUDIO 10 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 10 ÉLVEZETI FAKTOR 9

11 490.-

keviny





TALES OF XILLIA

Jude Mathis, egy rendkívül tehetséges orvostanhallgató, kinek sorsa egy napon örökre megpecsételődik. Miközben a fiú a katonaság egyik kutató létesítményben elveszett professzorának nyomába szegődik, egy lehengerlően attraktív lányt sodor útjába az élet, aki varázslatos képességeivel már az első pillanatban lenyűgözi őt.
A titokzatosság homályával takarózó, Milla Maxwell inkognitóban érkezett, hogy közelebbről is szemügyre vehesse a Spyrix erejével működő csodafegyvert ám ekkor a dolgok hirtelen kedvezőtlen fordulatot vesznek, így újdonsült párosunk kénytelen mielőbb kereket oldani. Ez az eseménylánccolat lesz minden későbbi bonyodalom megvetett melegágya és köréjük csavarodik majd Xillia Meséinek sűrű szövésű hálója is, Rieze Maxia fiktív mesevilágában.

A Namco szerepjáték-sorozatának aktuális epizódja két év csúszással tudott csak lokalizált formában nyugatra vándorolni, ezért - bár a játék angol nyelvterületeken most került polcokra - már abszolút nem mondható új darabnak, ám ez a terhelő tény sem ejthet csorbát a játék vitathatatlan érdemein.
A *Tales of Xillia* legnagyobb erőssége a vadonatúj harcrendszerében rejlik, amire a készítők Dual Raid Linear Battle System néven hivatkoznak jogos büszkeséggel. Ez a szisztéma valós időben kezeli az összecsapásokat, ahol rajtunk kívül maximum három további karakter szállhat ringbe csapatunk részeként, általunk választott felállásban.
A történet kezdetén még csupán kétszemélyes sereggel vonulhatunk hadba, de később további csatlósok csapódnak az egyre népesebb társulathoz. Míg a kezünk alatt harcoló ember hack'n'slah stílusban irányítható, addig a többieket gép vezérli a háromdimenziós kialakítású csatamezőn az általunk meghatározott stratégia beállításokhoz igazodva. Ami lényegében megkoronázza mindezt, az a taktikai kooperáció lehetősége, ami részben real time mozzanatok, részben pedig a játékos által előre kalibrált paraméterek elegyeként hangolható össze.
A küzdelmek ezáltal rendkívül dinamikusak, látványosak és a csatatereken való mozgásszabadságnak köszönhetően kicsit sem kötöttek, szemben a tradicionális JRPG-k olykor lehangolóan merev, körökre osztott rendszereivel.



Kalandjaink során különféle falvakba és nagyobb városokba keveredünk, ahová a harcoknak is otthont adó dungeon-ök vezetnek el minket. A tájak és a monszterek változatossága nagyon erős kontrasztot képez a kü-lönféle vidékek között, éppen ezért egyhangúvá soha sem válik a környezet rajzfilmes látványvilága.
A produkció két karakterdizájnere, Kosuke Fujishima és Mutsumi Inomata által megálmodott szereplők vegytiszta anime stílusban születtek világra, de korántsem sikerültek olyan ikonikus fazonúra, mint például a Final Fantasy klasszikus alakjai. A főszereplők többnyire szimpatikusak ugyan, de valószínűleg mindegyikük a feledés szürkületébe vész majd hamar.
Ahogy a figurák, úgy a zenei művek sem maradandóak, minek után nincs a játékban olyan zsáner-melódia, amit az ember később szívesen dúdolgatna habzó fejjel a zuhany alatt. Ennek prózai oka a minőségi középszerűség. Nem arról van szó, hogy nem illenek az alkotáshoz, csupán valahogy nem akarnak fülbe mászni a játékban használt szimfonikus dallamok. Ez alól szerves kivételt képez a történet főcímdala, a Progress, amelyet a kiváló J-Pop énekes, Ayumi Hamasaki előadásában élvezhetünk az intro szerepét magára öltő anime-betét aláfestő darabjaként.

Összességében a Tales of Xillia egy példásan összerakott produkció lett, kellemes grafikával, könnyen megtanulható kezelhetőséggel, élvezetes játékmenettel és egy jól átlátható fejlődési rendszerrel összepárosítva. A sorozat ezen epizódja bátran ajánlható kezdő, vagy fiatalabb RPG-sek számára is, hiszen a játék nehézségi szintje kifejezetten „szórakoztatósra" és nem „káromkodósra" lett kalibrálva. A rendszer hamar kézre áll és onnantól már megy minden a maga útján tovább. Annak ellenére, hogy sok variációs lehetőséget kínál fel a program, minimális betekintéssel is zökkenőmentesen lehet haladni előre a történetben.
A dungeon-ök újratermelődő szörnyei már tisztes távolból jól láthatóak, így rémesen egyszerű kereket oldani előlük. A fejlődésünk érdekében persze inkább a kesztyű felvétele lesz célravezető modor velük szemben, de a nemkívánatos, kevés tapasztalati pontokkal jutalmazó, töltelék-kreatúrákat bármikor nyugodtan elkerülhetjük.
További könnyítést jelent az automatikus item-használat bekapcsolhatósága. Ily módon a szereplők szükséghelyzetben önállóan gyógyítják - vagy elhalálozás esetén fel is támasztják -, önmagukat, így nem kell folyton azt figyelnünk, ki hogy áll az életerejével.

Itemeket gyűjtögetni, eladni-, és vásárolni bőséggel lehet a játékban, sőt, egy külön fejlődési rendszer lett beépítve az árusok számára, amelyet tárgyi adományokkal, vagy simán pénzzel tudunk következő szintekre tornászni. Minél magasabb besoroláson áll egy kereskedő, annál több és különlegesebb portéka válik elérhetővé a kínálatában. Tessék tehát őket is fejleszteni szorgalommal.
A Tales of Xillia nagyon kellemes, szórakoztató JRPG-ként vonul be a köztudatba. Nyilván nem szabad tőle irreálisan sokat várni, de az élvezetes időtöltés elé telepedve bárki számára garantált lehet.
A Tales Studio már el is készítette a folytatást, a Tales of Xillia 2-t, amely nálunk várhatóan valamikor 2014 magasságában lesz beszerezhető.

? ***Tudtad, hogy** külön kiírjuk, melyik kiadótól és fejlesztőtől származik az adott teszt alanya?*

8/10

Kiadó: ***Namco Bandai Games*** Fejlesztő: ***Namco Tales Studio***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 8 AUDIO 8 KEZELHETŐSÉG 9
TARTALOM 8 ÉLVEZETI FAKTOR 8

11 490.-

FutuRetrO



Az álom tudománya

Emlékeztek az Eredet című mérsékelten túlbecsült film azon jelenetére, amikor az álomban történtekre közvetlen kihatással voltak a valóság eseményei, mely következtében Joseph Gordon-Levitt zéró gravitációban ugrált és verekedett a plafonon? Na ennek a zseniálisan összerakott jelenetnek sajnálatos módon nem volt videojátékos verziója... eddig.

A *Mario & Luigi: Dream Team Bros.* viszont nem csak remekül használja fel Christopher Nolan filmjének effektjeit, de sok esetben túl is szárnyalja azt, mert hát a moziban ülve én nem emlékszem olyan részre, ahol Cillian Murphy orrát piszkálva tornádó kerekedett volna az álomvilágban. Persze ilyesmi még a valósággal meglehetősen szabados viszonyt ápoló Gomba Királyságban is minimum meglepőnek számít és persze a dolog szerves összefüggésben áll az esetek 99%-ában katasztrófával végződő Peach-el közös nyaralással. A Pi'illo szigetre történő kirándulás ennek megfelelően rövid úton kudarcba fullad, amikor Luigi felelőtlenül ráfekszik a katakombák mélyén talált párna alakú tárgyra, ezzel megnyitva a kaput az álmok birodalmába, amely hamarosan magával ragadja a hercegnőt és már indulhat is a legújabb, sorban negyedik (ötödik, ha beleszámoljuk a SNES-es Super Mario RPG-t is) Mario & Luigi kaland.



A Nintendo hordozható gépein átívelő széria első része Superstar Saga alcímmel 2003-ban jelent meg GameBoy Advance-ra és legfőbb különlegessége abban rejlett, hogy a Mario játékok szokásos stílusát elvetve egy könnyed akció RPG-ként próbált érvényesülni, melyben a két címszereplő körökre osztott csatákba oltott ügyességi feladatokkal és különleges kombinált támadásokkal felszerelkezve indult megmenteni Peach elveszett hangját!!! A dolgok innen aztán csak még abszurdabbá váltak, a DS-re érkező folytatás sikeresen emelte meg a debilségi faktort azzal, hogy bedobta a képletbe az időutazást, valamint Baby Mariot és Luigit, a Bowser's Inside Story pedig Marioék legnagyobb nemezisének emésztőrendszerébe!!! száműzte a tesókat, ezzel egyöntetű elismerést fasírozva ki a szaksajtóból és a játékosokból egyaránt. Ezek ismeretében gondolom érthető a Dream Team Bros. bizarr körítése, hiszen nem könnyű felüllicitálni a Vérbeli hajsza alternatív, egy sárkánygyík belsőségeibe áthelyezett verzióját...



Az AlphaDream szerencsére sikerrel vette az akadályt és úgy pakolta tele friss elemekkel a sorozatot, hogy közben megőrizték annak jellegzetességeit. Ennek szellemében az alapok tulajdonképpen változatlanok: van egy méretes világ, melyet izometrikus nézetben lehet felfedezni, tele NPC-vel, titkos hellyel és extra cumókat kínáló bolttal és vannak a „katakombák", azaz esetünkben álomvilágok ahol immár 2D-ben kell egyszerre lavírozni a két tesóval, megoldani apróbb logikai feladatokat és persze közben folyamatosan csatázni az ellenfelekkel. Mivel az opponenseket nem random kapod a nyakadba, hanem ott mászkálnak a pályákon, érdemes egy jól időzített fejre ugrással kezdeni a csetepatét, mert ilyenkor rögtön némi extra sebzést kiosztva ugorhatunk neki a dolgoknak.

A körökre osztott küzdelmek során szükség van némi ügyességre is, hiszen a támadások ereje megtöbbszörözhető a megfelelő gomb jó időben történő lenyomásával, valamint az ellenfelek támadásai is kivédhetőek egy-egy jól időzített ugrással, sőt néhány esetben ilyenkor még ki lehet osztani egy-egy plusz sallert is bónuszként.



A sztori előrehaladásával párhuzamosan folyamatosan kapunk új képességeket, melyekkel addig elérhetetlennek hitt részeket lehet felfedezni… ééés ez eddig egész pontosan zéró újdonságot kínál a korábbi epizódhoz képest, de még csak most jön a dolgok sava borsa.

Mivel az idő nagyobbik részét Luigi álmaiban fogjuk tölteni, ez jócskán megvariálja a játékmenetet is, az alsó képernyőn helyet foglaló, békésen szuszogó Luigi stylussal történő manipulációjával például ahogy már említettem szelet lehet csiszolni vagy éppen „bajuszcsúzliból" kilőni Mariót és szintén a fiatalabb tesó speckó erejét kell segítségül hívni a kövek széttöréséhez és extra nagy ugrások kivitelezéséhez.

Még izgalmasabbak azonban a csaták során bevethető új trükkök, a megszokott Bros. támadások ugyan ugrottak, mivel az álomvilágban Mario egyedül van jelen a csatatéren, de a fantáziadúsan elnevezett Luiginary Works gondoskodik róla, hogy ne maradjanak látványosság nélkül a küzdelmek.

A dolog némiképp emlékeztet a negyedik Resident Evil film nyitójelenetére azzal a különbséggel, hogy Milla Jovovich formás idomai helyett itt Luigi ezernyi klónja rohanja le változatos módokon az ellent (legjópofább az apró Luigikből összeálló galacsin, melyet a giroszkóp segítségével lehet irányítani). Mindez persze pompás 3D hatással és kellemes, bár a gép képességeit ki nem használó grafikával, a megszokott dallamok kíséretében kerül tálalásra.

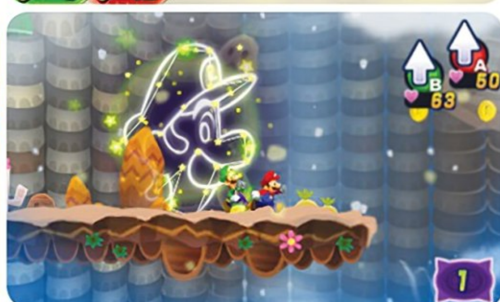
A bohókás külső alatt egyébként meglepően komplex rendszer lapul, van itt szintlépés, különböző bónuszokat biztosító jelvények, cserélhető felszerelés és rengeteg egyszer használatos tárgy, mindez tökéletes módon beleágyazva a túlcsordulóan színes Mario világba. Amennyiben nem taszít direktben a zsáner és az a tény, hogy Luigi „párnáiról" kiderül, hogy egy letűnt királyság kővé változtatott lakói!!!, akkor nem kérdéses, hogy beszerezd-e tesztünk alanyát, hiszen a Dream Team Bros. a Nintendo idei elképesztő 3DS felhozatalának újabb fényesen tündöklő ékköve.











9/10

Kiadó: *Nintendo* Fejlesztő: *AlphaDream*
Multiplayer: *nincs* Online: *nincs*
Felbontás: - Hang: -

VIZUALITÁS 7 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 9
TARTALOM 9 ÉLVEZETI FAKTOR 10

12 490.-

eszgé



Házi Bulikalauz Stopposoknak



Így a nyár legvadabb tombolása közepette, miközben kétségbeesetten próbálok szlalomozni a munkám, a nyaralás, a fesztiválok és a Konzol magos cikkek leadási határideje között, egy pillanat erejéig lehuppantam a fotelbe és hagytam, hogy a gondolataim szabadon csapongjanak, amikor is jött a remek ötlet: ha már a száraz szaklapok között úgyis mi vagyunk a lazább stílusú, sztorizgatós magazin, előre is elnézést kérve megragadnám az alkalmat, hogy egy olyan személyes témáról beszéljek ,amiről eddig még nem volt szó a magazin hasábjain, azaz a házibulikról… a fórumos házibulikról, illetve azok leszervezéséről. Szokták mondani, hogy az internetes barátságok nem érnek egy kalap lótrágyát sem, hiszen az emberek személyisége sok esetben drasztikusan eltorzul a fórumos „personák" miatt és ebben nyilván van is valami, de esetünkben szerencsére egyáltalán nem ez a helyzet. Gondolom sokaknak a fülén jön már ki az 576 Konzol éra felemlegetése, de kénytelen vagyok itt, a kályhánál kezdeni, az 576.hu kulturális szekciójában a kétezres évek közepén ugyanis összejött egy olyan társaság ahol nem csak mindenki tudta már a többiek összes egyéni hülyeségeit és, hogy mivel lehet egymást cukkolni, hanem az évente legalább egyszer megrendezett frenetikus hangulatú, legendává nemesedő összejövetelek miatt igazi, valós barátságok alakultak ki, melyek néhány kivételtől eltekintve a mai napig is aktívak és pár havonta biztosan találkozok néhány szó erejéig a többséggel. Ha a fentieken felbuzdulva úgy döntesz: igen, én is akarok szervezni egy világra szóló Konzol Online-os házibulit, a következő dolgokat kell észben tartani:

1. Lajhármentalitás. A videojátékosok általában természetüknél fogva lusta teremtmények, így első körben villámgyorsan felejtsd el az „ó, hát majd szépen alakulnak a dolgok maguktól" lehetőséget, mert akár csak egy szimpla két variációs szituáció (akkor most menjünk sörfesztiválra vagy üljünk ki a tóhoz) is olyan káoszt tud okozni, melynek végén az addig lelkesnek mutatkozó 15 fős társaságból max. öten jelennek meg.



2. A szerv. Igen, ez azt jelenti, hogy neked kell kézbe venned a dolgokat és ezzel együtt a szervezés minden kínját, mert hidd el, senki nem fogja helyetted megcsinálni. Természetesen ezen információt azért tudom ennyire biztosan, mert a helyszín leszervezésén kívül hosszú éveken keresztül más jelentkező hiányában szerény személyemre szállt a party összeállításának feladatköre…

3. Mikorholmerremeddig. Első lépésben le kell fixálni a pontos időpontot és helyet, ami csak leírva tűnik pofonegyszerűnek, ugyanis képtelenség felkészülni arra a kifogáshalmazra, amit az arcodba fogsz kapni. Nálam nincs hely, nem engedi az anyám, most tataroztunk, vendégek érkeztek Svédországból, valamint nem érek rá, mert dolgozni/temetésre/esküvőre/bármiczvóra kell mennem, most szakítottam a barátommal/barátnőmmel, randim van és persze terhes a kanárim, éppen ezért… jó előre kezdd el keresni a helyet és hirdesd ki a dátumot. Egy hónappal korábban elkezdeni a barátaid intenzív piszkálását kb. ideális, ezalatt nagyjából össze lehet gereblyézni az embereket, de arról érdemes már az elején letenni, hogy mindenki ott lesz, már csak a fórumtársak országban történő elhelyezkedése alapján is.

4. Veszedelmes viszonyok. Persze az sem mindegy kit hívsz meg, a különféle frakciók és „én tuti nem megyek, ha XYZ ott lesz" féle kívánságok teljesítése felér egy pro szinten pörgő Professor Layton rejtvénnyel. Ha megvan az ideális létszám, ragaszkodj hozzá, ne dőlj be hirtelen érkező barátnőknek és megbízható ismerősödnek, hacsak nem vagy hajlandó számolni azzal a lehetőséggel, hogy egy az alkoholtól megrészegült vendég ámokfutásának következtében soha többet nem ejthetsz le egy gombostűfejet se a házban anélkül, hogy feldühödött, vasvillás szomszédok tartanának tüntetést az ajtód előtt.

5. Kábelbarátok közt. Jó előre szervezd le ki mit hoz, mert nagyobb összejöveteleknél nem ritkán 2-3 tévével és 5-6 különböző konzollal kell számolni, így a közvetlen közeledben lévő összes hosszabbítót, elemet, filctollat, HD kábel hosszabbítót, kábelt és kontrollert pakold be, mert az hótziher, hogyha bármi hiányzik, akkor nyilván a szervezőt (azaz: téged) fogják zaklatni, még akkor is, ha történetesen a világ másik végén laksz. Alternatív lehetőségként indulás előtt



2 órával kapcsold ki a telefonod egészen a partyra történő megérkezésig, majd találj ki egy mérsékelten hihető magyarázatot az állandóan magától kikapcsolódó mobilodról. Minél bonyolultabbnak kinéző okostelefonod van, annál nagyobb esélye lesz annak, hogy a többség bevegye a meséd.

6. Elegáns késés. A pontos érkezés roppant fontos tényező, ha túl korán mész, esetleg segítened kell a pakolásban, ha pedig túl későn, akkor szép esély van rá, hogy csak a buli romjait találod majd a helyszínen. Óvakodj továbbá, ha bármilyen gyanús küllemű folyadékkal kínálnak érkezéskor, mert egy emlékezetes estén a házigazdánk egy balzsam kódnevű löttyel fogadta az érkezőket, mely eredményeképpen két ismerősömnek (és ezek folyományaképpen a nappali szőnyegének is) sikerült nagyon rövid idő alatt nagyon gyalázatos állapotba kerülnie.

7. A világ közepe. Az univerzum egyik még felfedezetlen rejtélye, hogy a bulikban miért a konyhába tömörül mindenki attól függetlenül, hogy általában egy kicsi, szűk és (ennyi ember számára) kényelmetlen helyiségről van szó, de tény, hogy az elmúlt évek során mindig itt alakultak ki a legjobb hangulatú beszélgetések az online videokölcsönzés, Puzsér videoklipes listája, vicces Muppets videók vagy a Michael Mann féle Miami Vice rimék (vélt) értékeinek kivesézéséről. Emiatt a helyiséget érdemes a lehetőségekhez mérten szabadon tartani, ülőhelyekről ellenben nem feltétlenül kell gondoskodni, mivel az emberek irreálisan nagy számban szeretik a jéghideg csempén ücsörögve megbeszélni a világ nagy dolgait.

8. Kör közepén ordítok. Az összejövetelt lehetőleg ne szervezd belső körfolyosós bérházba, mert megeshet az, hogy egyik hölgyismerősöd a nevezett körfolyosón









részeg sikoltozásba kezd, majd a ricsajra jogosan panaszkodó szomszédra teljes erővel rácsukja a saját (!) ajtaját.

9. A bosszú édes íze. Ha a fenti eset mégis megtörténik, semmiképpen ne szervezd a következő bulit annak a hölgynek az otthonába, aki a körfolyosós eset után éltre szóló bannolást kapott a hasonló rendezvényeken való részvételről. Ha mégis, úgy számolni kell azzal, hogy némi nézeteltérést követően egyik ismerősöd a nevezett hölgy kizárja a lakásból! majd a hol-mijait kidobja az ötödikről!! a kádban órák óta lábadozó szerencsétlent pedig kegyetlenül kipenderíti a küszöbre, mondván ő most akkor aludni szeretne.

10. Leveletkaptamlájf. Szintén amennyiben a kilences pontot mégis megszegnéd, ne lepődj meg, ha reggel a postaládádban egy lájtosan fenyegető hangvételű levél vár, amiben a szomszédok névtelenül „megköszönik az esti szórakoztatást".

11. A bombák földjén. Bár az efféle partykon eleinte mindenki a különféle verekedős gammákban próbálja megmutatni mennyire mácsó férfi (vagy hölgyek esetében: dögös csaj), az eltelt idővel és az elfogyasztott alkoholmennyiséggel párhuzamosan aztán előkerülnek az egyszerűbb szórakozásra kihegyezett játékok, mint például a Bomberman, ami ezeréves, unalmas őskövületből rögvest az univerzum legizgalmasabb és legfeszültebb játékává változik, ha hajnali egykor (szigorúan négy játékos multiplayerben) elindítod. Szintén meglepően sokszor esik a választás a single playerben szörnyen teljesítő Mario Party 8-ra, melyben külön meta játékot jelent a home gomb megfelelő pillanatban (lásd még: a másik játékos körének legfontosabb mozzanatában…) történő megnyomása, mely ugye azonnal leállítja a menetet és kilép a kontroller menüjébe. Ez persze nem hangzik különösebben szórakoztatónak, de ismételd csak meg úgy 15 alkalommal úgy, hogy valakit kifejezetten irritál a dolog és rögtön új megvilágítást kap a „home party".

12. Sem felrázva, sem keverve. Alapigazság, de tényleg nem szabad keverni az alkoholt és különösen a röviditalokból nem ajánlatos halálos hatású „koktélokat" gyártani, mert elfogyasztásuknak sosincs jó vége…

13. Kamera által… sajnos élesen. …főleg mivel ebből általában egyenes módon szokott következni, hogy kedves „barátaid" pillanatnyi gyengeségedet kihasználva milliószámra fogják készíteni rólad a kompromittáló képeket, illetve videókat, melyek tartalmával persze csak másnap szembesülsz… a Facebookon… az összes többi ismerősöddel együtt… köztük a főnököddel, akinek azt hazudtad, hogy a nagyanyádat kell meglátogatnod a kórházban, azért nem tudtál bemenni dolgozni.

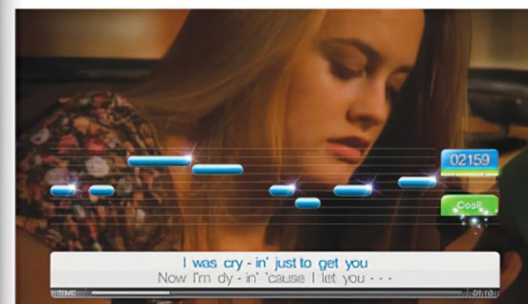
14. Te vagy a hang. A bulik és a SingStar egymástól teljesen elválaszthatatlan kombóvá nőtték ki magukat az elmúlt évek alatt és nem véletlenül! Énekelni ugyanis mindenki szeret. Igen, még az is, aki ennek ellenkezőjét állítja és hangosan tiltakozik az ellen, hogy mikrofont nyomj a kezébe. Némi fondorlattal és sok kitartással gyakorlatilag eddig az összes ismerősömet sikerült rávennem egy kis karaokéra, vannak akik Johnny Cash örökbecsű Ring of Fire-jét adták elő metal stílusban, mások Rihanna esernyője alá menekültek az esőben vagy a gimis évek nosztalgiájának bűvkörében kezdtek rá a Twisted Sister klasszikusára, de előfordult már egy meglepő Robbie Williams/Kylie Minogue duett is, nem is beszélve a fizikai formában kizárólag az egyik német nyelvű SS korongon fellelhető felbecsülhetetlen értékű Modern Talking darabról, melyet kizárólag kutyavonyítás szerű Dieter Bohlen hangon lehet előadni… Mivel ez a fajta szórakozási forma meglehetősen nagy hangerővel zajlik, érdemes az X-Faktor selejtezőket valami korai időpontra rendezni, amikor a szomszédok tűrésküszöbe még viszonylag magas.
Ja és, akárki akármit is mond, ne felejtsd el: jól érzed, tényleg ku**ajó hangod van… de az elmentett visszajátszásokat józanul SOHA ne próbáld meg visszanézni.

15. Videodrome. Ha eljön a hajnal és a társaság fele vagy elhúzott haza vagy változatos pózokban hever a földön, akkor sem kell, hogy véget érjen a móka, hiszen a még ébren lévő barátaidat remekül elszórakoztathatod egy pár órás, korábban beszerzett Bebe TV adással. A maximális hatás érdekében a Szaturnusz gyűrűjén percekig monoton stílusban ugráló űrlények és végtelennek tetsző autózások alá bekeverhetsz egy kis downtempo/house hibridet, mely eredményeképpen egy szobányi felnőttet könnyedén lehet a mélyhipnózis állapotába taszítani. Ha azonban ez az eseménytelenség nem a te világod, akár sokkolhatod is a többieket egy értelmetlen csápos/b*szós animével vagy a fiatal Picasso kalandjairól szóló elmebeteg művészfilmmel.

16. Ömm… nekem most mennem kell dolgozni. Végül ne felejts el időben elslisszolni hajnalban, mert nem sok kiábrándítóbb dolog van annál, mint amikor full másnaposan és álmosan kell házimunkát végezned…

Ennyi lett volna a kis tippgyűjteményem, amihez (gondolom útközben már kitaláltátok) kivétel nélkül a valóságból kölcsönzött esetek szolgáltatták az alapot, melyeket ráadásul egy fikarcnyit sem kellett kiszíneznem, hiszen legtöbb esetben a leírtaknál jóval durvább, a nyomdafestéket nem tűrő események történtek meg a valóságban. Ezek alapján mindenki bátran kezdjen bele a saját fórumos bulijának szervezésébe, és ha sikerült összehozni, várjuk az élménybeszámolót és a barátokról készített aljas lesifotókat. Addig is köszönöm a figyelmeteket és ezennel szeretném mindenkinek megköszönni a jelenlétét, aki tiszteletét tette az eddigi fórumos eseményeken, azaz név szerint: Beatrix, Benyoboy, Bixbite, Ceu, ColdHand, Cyberman, Duke, Emori Spike, Greg, jime, Joii, Kami, Karfiol, Krisztián, Lara, Masamune, Moomba SP, Motkány, MRenton, Okami (és Zoli), Papa, Petúnia, Rinity, Rolmanus, SOLDIER (és Zsanett), Stealth, Szputnyik, Virelis, Tyler, Wallace, Zoller és mindenki más, aki most hirtelen nem jut eszembe. Még egyszer kösz mindent és hamarosan találkozunk…

eszgé







Pixelmérföldkövek a videojátékok országútja mentén

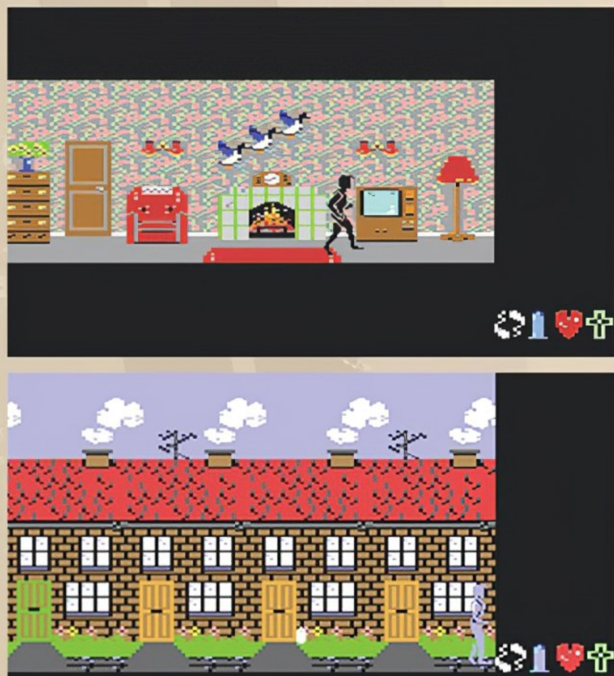
Te rájöttél, mit kell ebben a játékban csinálni?

A gémer fórumok egyik – legalább 10 éve – aktuális örökzöldje arról szól, hogy napjainkra már mennyire elbutultak a videojátékok. Ez így ebben a formában… nagyjából igaz is.
Valóban tele vannak a modern szoftverek mindenféle, néha már-már túlzásnak is tekinthető segítségekkel, melyek azonban nem véletlenül, vagy a fejlesztők csökkent értelmi képességének okaként kerülnek a *digitális művészeti alkotásokba*.
A butulás – amennyiben tényleg lehet ezt a tendenciát így nevezni; én inkább az „egyszerűsödés" kifejezést használnám – szerintem egyértelműen a keresletből eredeztethető. Az átlag player bizonyos európai felmérések szerint heti 2-3 órát tölt videojátékkal, és ez idő alatt nem keményen gondolkodni, hanem sikerélményekben gazdag módon szórakozni akar. (Csak halkan, zárójelben jegyzem meg, ez az igény akár jogosnak is tekinthető. Egyébiránt ugyanennek a trendnek tudható be a videojátékok szavatosságának – pontosabban játékidejének – csökkenése is, de ez talán majd egy másik cikk témája lesz.) Mindezek felett pedig ott a mindent mentő mankóként is funkcionáló világháló, a kifogyhatatlan segítségek tárháza.

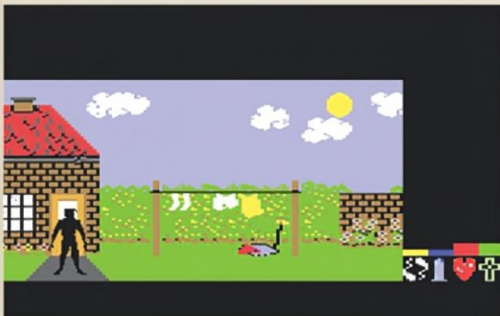
Amikor én úgy istenigazából belecsöppentem a hobbiba, a nyolcvanas évek – alighogy – közepén, már a Commodore 64 uralta a magyar videojáték szcénát.
Hazánkban a szocializmus tombolt, az orosz laktanyák az ország minden részében vígan üzemeltek, és ha akkor azt mondtad volna valakinek, hogy a *távárisok* pár év múlva kivonulnak, sőt, a nyugatnémet Márka eltűnik a világból, hát biztosan körberöhögött volna. Hogy-hogynem, a 999 márkára beárazott, zseniális masinák mégis bekerültek a vasfüggöny mögé, legalább 2 generáció fiatalságát bearanyozva.
A C64 sok szempontból párját ritkító ívet futott be, köszönhetően annak, hogy eszméletlen mennyiségű és mondanivalójú játék készült rá rengeteg különböző habitusú fejlesztőtől, gyakran olyan (tabu)témákat és megvalósítási formulákat alkalmazva, melyek manapság már elképzelhetetlenek. Mai szemmel nézve a legtöbb game igen nehéz volt, persze – pont erről írtam egy korábbi Retro Rovatban –, de mi, gémerek sem voltunk még ennyire jól értesültek, mint manapság. Sőt, olyan marhára *okosak* sem voltunk. A „yes, no, dollar" szentháromságának ideje volt ez az átlag tini kölyök angoltudást tekintve, írott szaksajtó sehol, így aztán sok olyan játékba bele lehetett futni, melynek teljes dekódolása az amúgy is komplex játékmenet mellett akár teljesen meg is haladhatta képességeinket.
Az információ áramlásának nehézkessége a boldog tudatlansággal párosulva egészen utánozhatatlan, manapság már elképzelhetetlen helyzeteket szült a videojátékosok között. Voltak például olyan C64 játékok, melyeket úgy tudtam szeretni, hogy egyáltalán nem értettem, mit csinálok bennük. Bizonyos címek így egészen misztikus magasságokba jutottak nálam.
Egy ilyenről szeretnék most mesélni.

A Denton Designs 1985-ös ***Frankie Goes To Hollywood*** című játéka életem máig talán legnagyobb digitális talánya.

Ebben az időben én igen keményvonalas Depeche Mode rajongó voltam, így ismertem és óvatosan kedveltem a szexuális beállítottsága miatt sokat vitatott (Bravo újságok) Holly Johnson együttesének pár nagy slágerét. A kedvelt szintipop zene reményében nyilván nagy érdeklődéssel próbáltam ki a beszédes című programot, mely tulajdonképpen egy nagyon különc és felkavaró akciójáték. Heteken, hónapokon keresztül, nyílt és zárt helyszíneken járkáltam ajtókon ki és be, sok-sok angol külvárosi házban, egy fura szellemalakkal, hallgattam a kiváló, Fred Gray szerezte chiptune muzsikát, és arra próbáltam rájönni, mit akar jelenteni a képernyőn a négy sáv, alattuk sperma, töltény, szív és kereszt ikonokkal? Mi történik? Mi a feladat? Ki vagyok én? Mi ez az egész? Na, de a helyszínek! Itt-ott bizonyos tárgyakat lehet felvenni, melyek kis angol szöveges ablakok képében, ikonizálva bukkannak fel. A látszólag teljesen értelmetlen cuccok (floppy lemez, szomjas macska) halmozása során a program közli, hogy a játékos hány százalékban ember, de ez az információ annak ellenére sem vitt közelebb a játék értelmének megfejtéséhez, hogy szorgalmasan kiszótáraztam. *Frankie azt mondja*… mindig ezzel jött a játék. Ki a tököm az a Frankie? Tetemes mennyiségű mászkálás és véletlenszerű tárgy-nyomkodás után – melynek eredményeképpen pl. a szomjas macska megissza a tejet és tovább áll – aztán történik egy gyilkosság. Megölik a Valakit. A program ékes angolsággal azt kéri, kutassak bizonyítékok után, aztán jöjjek vissza felkészülve és nevezzem meg a gyilkost. Újabb angol házak, újabb szobák, újabb













ajtók. És itt el is véreztem, véglegesen. A helyszíneken ugyanis innentől nyomokat is lehet találni. A nyomok tényleg eléggé ködös módon megfogalmazott utalások, melyek feljegyzésével és összerakosgatásával végül ki lehet következtetni kizárásos alapon, ki a gyilkos. Ez a fejtörő elkaszált!

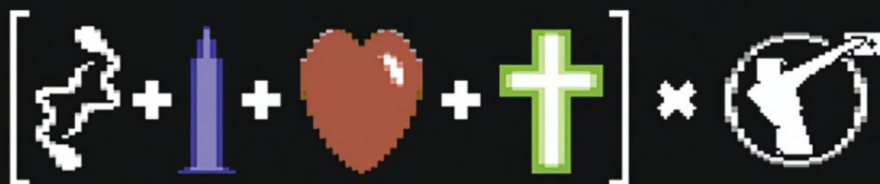
Sok évvel később futottam bele egy jó cikkbe aztán a neten, mely a Frankie Goes To Hollywood játékról és a köré telepedett, kultszagú miliőről szólt. Szinte beleszédültem a sok infóba és elvont okfejtésbe, mely annyi év után világossá tett jó pár mindent.
A játék gyakorlatilag nem csak a zenekar nevét és muzsikáját kölcsönözte, de polgárpukkasztó, szexuális, politikai és vallásos felhangokat is megütő szellemiségét is.
Így került egy képernyőre a spermium és a katolikus kereszt, mely akkor ott 1985-ben nagyon furcsának hatott egy videojátékban. (Egyébiránt ma ez elképzelhető lenne?)
A Liverpoolban (innen származik az FGTH) játszódó sztori főhőse egy színtiszta entitás, mely különféle emberi gyarlóságok megszerzése és megtétele által egyre inkább emberré válik. Akár azt is mondhatnánk, hogy egy gyerekből felnőtté cseperedő lélek útjáról van szó? A játékos a Gyönyörkupolába (Welcome to the Pleasuredome – a zenekar 1984-es albumának címe) igyekszik, hogy végül teljes értékű emberré érhessen a szex, háború, szerelem és hit kategóriás jelképek gyűjtögetése és kombinált használata során. A sikeres feladatmegoldásokkal nő a player gyönyörpontjainak száma is.
Az elvont game további részében több minijáték is bejön a képbe. Ez a 3D(!) útvesztős elemekkel is megbolondított rész távolról hajaz az Impossible Missionre, ahogy a korábban megtalált floppykat egymás után lejátszod. Bizarr, de a világokat összekötő ablakokon átmászkáló irányított karakter teljesen olyan, mintha egy modern operációs rendszert futtató laptop képernyőjén élő virtuális lény 2D élete peregne előtted.
Az életben maradás titka a pontos irányításban rejlik. Indításként egy fallabda módjára pattogó ikont kell terelgetni.
Az egyik a feladatok közül egy „FPS" célkeresztes lövészet, amihez állítólag majdnem tökéletes időzítés szükséges.
Aztán van olyan is, ahol egy ördöggel kell egy felhőn szlalomozni, nyílzáporban. Később spermium-karikákon teleportálgatni, vagy háborús pixeltérképen shoot'em up módon bombázókra lövöldözni Anglia felett. Égből hulló virágot szedni. Szovjet és amerikai elnökkel (Reagan és Gorbacsov) egymásra köpködni. Puzzle-darabokat összeállítani képpé. Hi-tech folyosókon bolyongani.
Minden egyes minijáték a liverpooli banda szövegtémáinak alternatív, „feladatosított" kivetüléseként tekinthető, és mindegyik az emberré válás „misztikus" folyamatát segítheti. A játék közben több olyan mottó, utalás is olvasható, melyek az FGTH kemény nézeteit idézik.

Misztifikálás és magas röptű gondolatok helyett kapjunk el egy egyszerű fonalat. Manapság mindig arról beszélnek a fejlesztők és kiadók, hogy az egyre modernebb technikák és hardverek segítségével egyre élethűbb játékokat tudnak készíteni.
És egyre filmesebbeket. Ez dicséretes! Személy szerint én elvárom a fejlődést, és bár kedvelem a korábbi generációkat, igénylem az áll-leejtős jövőt. De… nem feltétlenül az élethűség és a filmszerűség az, ami a modernizálás mellé nekem kéne. Sokkal inkább hiányolom azt a szabad szellemiséget, ami ebből az 1985-ös, pár fakó pixelből és néhány kbyte-ból felépített, világunkról szóló programból a játékosra ömlik. Hiányolom az elmés meglepetéseket, a szimbolikus jelentéseket, a meghökkenéseket, azt a provokatív elvontságot, amit pont, hogy csak videojátékban lehet(ne) megmutatni és érzékeltetni, filmben vagy a való életben talán nem. Nagyon jó lenne, ha valaki újra feltalálná a videojátékot, és akár az aktuális, valós témákat is inkább videojátékos módsze-rekkel mutatnák meg, szabadjára engedve a fantáziát.
Egy ilyen játék kéne nekem, egy ilyen modern Frankie Goes To Hollywood. Fel is nőttem, angolul is megtanultam, most talán… talán nem kéne hozzá újabb 30 év, hogy végre megértsem ezt a bizonyos játékot.

De ha kéne, az sem baj.

Martin

FRANKIE
the computer game





Sony Entertainment Network

XBOX LIVE arcade

picachu

Disney DuckTales -Remastered-

Idén nyáron az E3-on hallottam először a Kacsamesék digitálisan felújított nagygépes verziójáról. Szerintem a legtöbb gamerben, meg 20-as 30-as éveiben járó emberben rögtön régi szép emlékeket ébreszt. Kinek az, hogy ebéd után az egész családdal nézi a disney délutánt, hogy a gumimacik után a jól ismert „Itt az élet hurrikánt" hallgassa, kinek az, hogy a testvérei Gameboyán ötvesznerre próbálja meg a Dagobert bácsit a húsvét szigeteki pályán átverekedni. Mivel szeretem a nosztalgiát (ki nem?), rögtön magamnak osztottam be Tiki, Viki, Niki nagybátyjának legnagyobb kalandját.



Akinek új még a séma, annak felvázolom, hogy Dagobert McCsip széfjét a Beagle boyok éppen kirámolják. Tollas barátunk rögtön az ügy elébe megy, hogy megakadályozza a bűncselekményt. Itt vesszük kézbe az irányítást. 2/3 dimenziós látványban lesz részünk, ami szerintem igencsak pofásra sikeredett.

Kacsahősünkkel kell grasszálni a pálya jobb oldalától balra haladva, közben a botjával pogózva fejbe kólintani az ellent. A szinteken lehetőségünk van különböző arany érméket, gyémántokat találni, amik a sikeres küldetés végén pénzre váltódnak. Ezeket aztán a shopban különböző Karakter artokra, pálya skiccekre, ehhez hasonlókra lehet váltani. Sok értelme nincs, de érdekességnek jók, illetve a trófeavadászoknak is kötelezően megszerzendő tárgyak. Vannak még rejtett folyosók is, amiket ha megtalálunk, nagyobb mennyiségű aranyat kaparinthatunk meg, vagy éppen Beakley asszonyság vár ránk, hogy teljesen feltöltse az életerőnket, illetve egy plusz élettel ajándékozzon meg minket.



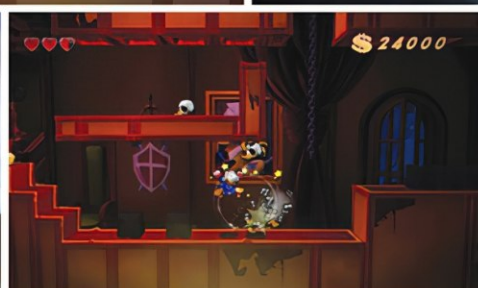
Ezeket jó lesz minden pályán megtalálni, mivel már a közepes nehézségi szint is tartogathat bosszús perceket. Ha pedig elfogy az élet, akkor nincs autosave, kezdhetjük az egész menetet elölről.

Ez egy 25 perces pálya végén az 5. próbálkozásra igencsak bosszantó lehet és azt az érzést keltheti benned, ha nem digitális disztribúció által szerezted volna be a cuccost, akkor hajlamos lennél kivenni a lemezt és belevágni a rákos patakba. Illetve a plusz életerő miatt is érdemes kutakodni, nagyban növeli az esélyünket. A pályák nagyon változatosak. Lesz itt minden, mint a vurstliban. A Himalája zordon csúcsai, az Amazonas buja vidéke, vagy éppen Erdély egy ódon kastélya. A hangulat kiváló, a játékmenet közepes, a grafika jó.
A régi motorosoknak kötelező, az újoncoknak lutri lehet. Dönts belátásod szerint.















Hotline Miami

A PC-n tavaly év végén hangos kritikai visszhangot kapott ***Hotline Miami***-ról a beszúrt képek láttán nem csodálnám, ha az olvasók nagy része azt gondolná, hogy egy retrózós GTA klónnal van dolga, ám a kép némileg csalókának bizonyul esetünkben.
Igaz, itt is az idő nagy részében gengsztereket kell eltenni láb alól és bizony a vér is rendesen fröcsög minden egyes ütés/lövés/vágás után, ám a HM akármilyen furcsán is hangzik, inkább emlékeztet egy agyafúrtabb logikai játékra, mint vérgőzös lövésorgiára. A zseniális Drive című film által inspirált játékban ugyanis a kitisztítandó belső helyszíneken pontosan meg kell szervezni mikor és milyen módokon nyírod ki az ellenfeleket, hiszen a különféle maszkokkal felruházható embered rögvest megfekszik egyetlen ütéstől/lövéstől.
Itt jön a képbe a már említett logika, ugyanis bár teljesen rád van bízva milyen módokon ölöd meg a gengsztereket, a hangos lövések például magukhoz vonzzák az összes a közelben lébecoló ellent, míg a közelharci fegyverekkel csendesen lehet gyilkolni, ám nevükhöz híven közvetlenül az opponens mellé kell navigálni hatékony használatukhoz.
Újabb stratégiai lehetőséget biztosítanak az ajtók, hiszen ügyes használatukkal ideiglenesen le lehet ütni a gonoszokat, valamint a fegyverek eldobásának lehetősége, melyhez szerencsére auto lock is dukál. Érdemes egyébként a HM elkezdése előtt a gép mellé készíteni egy nagyobb adag nyugtatót, ugyanis a játék elég oldschool, így minden egyes apró hibát halállal és instant restarttal honorál, ezért könnyen előfordulhat, hogy egyetlen helyszínen több, mint fél órát fogsz elszöszöli mire kideríted mikor, hogyan és milyen sorrendben kell végezni ellenfeleiddel.



Szerencsére a játék olyan remekül van felépítve, hogy az állandó újraindítások hatására elfásulás helyett csak egyre lelkesebben veted majd bele magad a gyilkolásba és dolgozol ki egyre agyafúrtabb terveket egész szintnyi gengszter eliminálására.
A retrós óriáspixelek, zseniális soundtrack és a zavarosnak tűnő, ám rejtélyekkel teli sztori minderre csak rátesz még egy lapáttal, ráadásul a cucc cross-buyos is, így akinek sikerült felkelteni az érdeklődését ezzel az ajánlóval már tárcsázhatja is a Hotline Miami számát, mert garantáltan nem fog csalódni.







Crash City Mayhem

A küldetés alapú autós játékok piaca finoman szólva sincs túltelítve, hiszen gyakorlatilag a Driver: San Francisco óta nem jelent meg érdemeleges alkotás a témában, 3DS-re pedig még ennyi se, hiszen a fenti sorozat hordozható leágazása finoman szólva is erős bukta volt. Szerencsére a japán kuriózumokra szakosodott Ghostlight csapata gondoskodott róla, hogy az ínséges időknek vége legyen, amikor a ***Crash City Mayhem*** című 3DS-re készített zsánerdarabot lokalizálták Európában. A már címében őrületet hirdető alkotás nem árul zsákbamacskát, a mélyen kidolgozott sztori és karakterfejlődés helyett önfeledt tombolást ígér, de persze van valami abszurd történet is, ami egybe kívánja fűzni a totál random küldetések halmát, de ebből elég annyit tudni, hogy te egy ex-szuperkémet! alakítasz, aki elvileg a legjobb sofőr a városban és rögtön a harmadik küldetésben alkalmad lesz elcsórni egy kémjárművet, ami egyébként a nevét meghazudtoló módon a legfeltűnőbb kocsi, amit VALAHA készítettek, és amihez egy aranyóra!!! a kulcs. Nos... igen, aki eddig nem vágta volna ez egy eléggé japán játék, Suda51-et idéző módon debil párbeszédekkel és történésekkel, így nem érdemes meglepődni azon se, hogy a grafika még a gép szerény képességeihez mérten is meglehetősen puritán, egész konkrétan egy szebb PS1 vagy egy első generációs PS2 játék színvonalán mozog a dolog, ami a szemkápráztató Luigi's Mansion 2 után némiképp arcon vágós élmény. Ahogy azonban lenni szokott, a játékélmény és esetünkben az egészen terebélyes város kárpótol a látványért. Persze klasszikus menj ide, szerezd meg azt, törd össze emezt, kövesd amazt jellegű feladatokra kell számítani, melyeket időnként időlimit tesz még izgalmasabbá/idegőrlőbbé. Tovább nehezíti a dolgokat, hogy a több feladatból összeálló küldetések között nincs checkpoint, így akár egyetlen apró hiba egy negyed órás szakasz teljes újraismétlésére kényszeríthet, ami a játék árkád gyökereire eredeztethető vissza. Sajnos bődületesen kevés misszióból lehet választani, ami némileg agyonvágja a hangulatot, de a Crash City Mayhem egyedi, Crazy Taxi-s hangulata még így is erősen ajánlott a stílus szerelmeseinek.









AlunaGeorge – Body Music

(Island)

Amennyiben követtétek magazinunk múlt havi, kizárólag digitálisan megjelentetett számának kiruccanását az arcpirítóan felhasználóbarát felépítéssel bíró Dimag rendszerébe, akkor minden bizonnyal ismerős lesz az Alunageorge név, hiszen a tömjénnel teli Disclosure ajánlóban az egyik dalnál futólag kitértem a zenekar vendég vokalistaként közreműködő hölgytagjára és lám, alig kellett egy hónapot várni és itt is van a duó önálló albuma a Body Music.
Mielőtt komolyabban belemélyednénk a lemezbe, egy pillanatig mindenki futtassa át az agyán a Kylie Minogue-ra hajazó albumcím és a kilencvenes évek legrosszabb eurodance gruppjait idéző kaleidoszkópos borító által keltett összképet... még nem… még nem… jó, most már okés, mehetünk tovább. Az Aluna Francis és George Reid által alapított páros tavaly ősszel lőtte fel magát a radarra a Your Drums, Your Love című darabbal, melyben a szaggatott, bádogdobok macerálására emlékeztető alapra mesteri módon olvadt rá az elektronikus harmónia, darabokra tört elektronikus effektekkel, torzított/visszajátszott férfi (?) vokállal és Francis édesen naiv (az egyik lövésemsincsmianeve Sugababe-et idézően) kellemes hangjával. A dal, bár nem aratott különösebb közönségsikert, elég volt ahhoz, hogy felkapja a fejét a szakma és jelöljék a párost a BBC által gondozott Sound of 2013 díjra (a cucc korábbi nyertese volt a még befutás előtt álló 50 Cent, a Keane, Jessie J, Mika vagy Adele… szóval nem egy sufni elismerésről van szó), melyen végül második helyezést értek el. A szingli alapján akár könnyen be lehet dobni az AG-t a „downtempo" feliratú gyűjtőbödönbe, de ezzel igencsak mellélőne a korán ítélő hallgató, ugyanis a páros jóval szélesebb körből merít ihletet, számaikat pedig egyaránt jellemzi a modern R&B, a house ,a dubstep, a garage, az indie, a trip hop és természetesen a pop, amely összetartja ezt a rengeteg hatást. Mindez remekül megfigyelhető az Attracting Flies címre hallgató tavaszi szingliben, mely a brit kislemez eladási lista 131. helyéről startolva 6 hét alatt szépen bemászott a top 20-ba. A dal egy fura szintifutammal altatja el a figyelmet, majd a semmiből bevág egy olyan brutálisan jól összerakott sodrós, retrós dobütemet, amiért Pharrell Williams valószínűleg az évek során még megmaradt kevéske önbecsülését, valamint a fél karját is odaadná. Ez persze esetünkben még nem minden, a természetellenesen fülbemászó felvétel „elő refrénjében" Francis édesen csicseregve taglalja egy kapcsolat végével járó veszekedést, majd később frappáns módon a szám címének felhasználásával penderíti ki az őt megcsaló férfit. Vidám stílusba tekert komoly párkapcsolati téma feszegetése, mesterien kicentizett dobalap és modern effektek: az Attracting Flies remekül mutatja be miért tartják sokan az AlunaGeorge „műfajlegóját" az idei év legnagyobb könnyűzenei eseményének. A Kaleidoscope Love némileg letisztultabb módon egy klasszik R&B, funk darab, míg a Bad Idea zeneileg olyan, akár egy félszeres sebességgel lejátszott Calvin Harris szám, Francis pedig megismételve a fent elemzett trükköt a vidám alapra, jellegzetes Daisy kacsa hangon énekel rá olyanokat, hogy: „Egy megtörténésre váró autóbaleset vagy". A Diver a Morcheeba trip-hopos fénykorát idéző dallamos, fülbemászó darab, míg a Lost & Found felszabdalt vokállal és chiptune effektekkel megtűzdelt UK garage pörgése a Body Music legjátékosabb és leginkább táncparkett kompatibilis darabja. Nincs már túl sok helyem, de azért még fél mondat erejéig kitérnék a szintetikus dobütemmel és fülbemászó refrénnel támadó You Know You Like It c. potenciális nyári himnuszra, illetve a This Is How We Do It c. feldolgozásra, mely ugyan tökéletesen felesleges, ellenben óriási poén hallani a klasszikus hip-hop felvételt radikálisan más megközelítésben. Parton fekvéshez, másnapokhoz, estébe nyúló beszélgetésekhez, party előtti és utáni alapozáshoz a Body Musicnál tökéletesebb társra nem igen lehet találni az idei felhozatalból, így aki a fenti felsorolt tevékenységek közben legalább két esetben szokott zenét hallgatni vagy csak simán szereti a jövőbe mutat popzenét, annak szinte kötelező beszerezni az AlunaGeorge csillagfényesen zseniális bemutatkozását.



AlunaGeorge – Body Music
(Island)

Parker

(Parker)

Időről időre előfordul Jason Statham – leghívebben egy halott EKG szignáljával jellemezhető- karrierjében, hogy egy-egy jól kiválasztott szerep felcsillantja a reményt, hogy a hasizmok királya ismét olyan minőségű alkotásokban fog játszani, mint a korai időszakot meghatározó Ravasz, az agy…/Blöff duó, de sajnos a valóság mindig visszaköszön aktuálisan például a kritikán aluli Blitz, illetve az önmaga paródiájává silányuló Feláldozhatóak 2 képében. A Parker szerencsére egy újabb halványan pislákoló életjel, mely ugyan semmiképpen sem nevezhető túlságosan emlékezetesnek, mégis kiemelkedik az utóbbi évek akció siralomházából.
Kívülről persze ennek semmi jele, a sztori pont az a „felbosszantják-bosszút áll" affér, ami Statham egyéb munkáit jellemzi, mégis már az enyhén félresikerült rablást felvázoló felütés is jelzi, hogy itt némileg komolyabb hangvétel várható. Ez később be is bizonyosodik, amikor a következő „nagy buliba" Parker névre hallgató emberünk nem akar beszállni, ezért golyót repítenek belé, valamint otthagyják megdögleni az árokparton… és már pereg is a stáblista és reflexből már nyúlnál, hogy összeszedegesd a szétszóródott popcorn darabokat, amikor – MEGLEPETÉS!- kiderül, hogy Park egyáltalán nem halott, ellenben baromi dühös, így elindul felkutatni és kicsinálni csalfa partnereit. Ezzel párhuzamosan Jennifer Lopezről kiderül, hogy az anyjával lakik, ráadásul financiális gondokkal is küzd, így borítékolható, hogy valamilyen szinten hősünk életének részévé válik, így senki ne kapjon a szívéhez, amikor kiderül, hogy a csaj tényleg belekeveredett a profi gengszterek játszmájába. Lopez egyébként azért jó erre a szerepre, mert neki még Stathamnél is siralmasabb a „jófilm" rátája (Álmomban már láttalak – valaki?), viszont a Mint a kámforban már bebizonyította, hogy jól áll neki fülledt bűnfilmek műfaja és bár itt alapvetően teljesen más karakter hoz, mégis sikerült valamit átmentenie Steven Soderbergh remek alkotásából. Ez utóbbi megállapítás a rendezői székbe csüccsenő Taylor Hackfordra is vonatkozik, aki az eszetlen csihipuhit áldásos módon mellőzve inkább egy akciórészekkel felvértezett kúl krimi irányába terelgeti el a sztorit, átkacsingatva a heist movie, a romantika és a dráma irányába. Ez így elég jól hangzik és tulajdonképpen nem is kell szégyenkeznie Parkernek, igaz a majdnem két órára rúgó játékidőből bőven volna mit kivágni, viszont a helyenként kifejezetten szellemes párbeszédekkel fellocsolt szellős stílus és a komótos tempó mindenképpen a film előnyére válik. Sajnos Statham minden próbálkozása ellenére sem rendelkezik olyan mértékű karizmával, hogy mindezt elvigye a vállán, a szerep által megkövetelt laza és sármos karakter pedig több ízben ellentmondásba keveredik az akciószekvenciákban megvillantott könyörtelen gyilkológéppel, ami néha olyan érzést vált ki a nézőben, mintha két teljesen különálló film közepesen sikerült mashupját nézné. Jennifer Lopez ellenben kifejezetten ügyesen váltogatja a kétségbeesett, elismerésre váró nő, illetve a vonzó femme fatale karakterét, mindenki másnak viszont be kell érnie statisztaszereppel, ami a gonosztevőket vicces rajzfilmfigurává, a nagy szerelmet pedig elnagyolttá teszi.
Mindezek ellenére a Parker egyedi hangulata miatt egyszeri megnézésre kifejezetten ajánlott, a gyönyörűen fényképezett napfényes Palm Beach pedig már önmagában vonzó célpontot jelent a cikk írásakor beütő embertelen kánikula panelban történő átvészeléséhez.



Parker
(Parker)
Műfaj: Amerikai krimi
Rendező: Taylor Hackford
Szereplők: Jason Statham, Jennifer Lopez, Nick Nolte
DVD forgalmazó: MediaPro



Börni, az eszelős temetős *(Bernie)*

Richard Linklater annak ellenére, hogy egyike a legelismertebb amerikai független filmes rendezőknek furcsa módon nincs annyira a köztudatban, mint felkapottabb (és általában fiatalabb) pályatársai, ami valószínűleg annak köszönhető, hogy széles spektrumon mozgó alkotásaiban szinte teljesen mellőzésre kerülnek a nagyközönség figyelmét felkeltő hatásvadász elemek, az okosan felépített forgatókönyv, zseniálisan megírt párbeszédek és a könnyű bekategorizálást élből lepattintó szereplők pedig manapság sajnos inkább hátránynak számítanak Hollywoodban, mint előnynek. Igaz volt ez a korát jócskán megelőző Mielőtt felkel a nap c. proto hipszterklasszikusra, a gyalázatos módon nyom nélkül elsüllyedt Visszajátszás fojtogató atmoszférájú kamaradrámájára, a Megetetett társadalom maró szatírájára, a Kamera által homályosan c. kísérelt rajzfilmre és ugyanez jellemzi a magyar címvariánssal gyakorlatilag teljesen ellehetetlenített Börni az eszelős temetőst is. Az igaz történeten alapuló film főhőse Bernie, aki egy kicsiny déli városka temetkezési vállalkozásában dolgozik, emellett pedig az összes létező módon építi a közösséget a rászorulókon való segítségtől a helyi színházcsoport menedzseléséig. Egyszóval mintapolgárról van szó, aki mintegy passzióból segít átvészelni a frissen megözvegyült hölgyek számára a gyász időszakát egy kis odafigyeléssel: tudjátok egy doboz süti, kis beszélgetés, pár színházjegy stb.
Így tesz a környék leghírhedtebb és leggazdagabb, Marjorie nevű perszónájának gyászidőszakában is, mire a kiállhatatlan nőszemély az évek óta először tapasztalt önzetlen kedvesség hatására kivirul és Bernie-vel nagyon jó barátok lesznek… amíg el nem kezdi a férfit kisajátítani és olyan szinten rátelepedni az életére, amiből bizony csak egy hirtelen felindulásból elkövetett gyilkossággal tud szabadulni emberünk, majd bűntudattól gyötörve úgy dönt, úgy tesz, mintha Marjorie még mindig élne és mivel a nőt mindenki utálja, mint a sz*rt senki nem is fog gyanút… az öreglány jutalékra ácsingózó brókerén kívül.
Innentől gondolom, nem kell túl sok fantázia a további események kitalálásához, Linklaternek viszont példátlan módon úgy is sikerül fenntartania a néző érdeklődését, hogy az már a történet kezdetén tökéletesen tisztában van annak végével. Az igazán izgalmas dolog azonban nem is az, miképp szorul egyre jobban a hurok Bernie körül, hanem hogy mindeközben mit csinál emberünk a töménytelen pénzzel és mindehhez hogyan viszonyulnak a konzervatív városka lakói. Az eredmény meglepő és (nagyrészt) mulatságos, direkt kacagásra játszó poénok mondjuk ennek ellenére a rendező renoméjának megfelelően nem nagyon vannak. Van ellenben sok irónia, gonoszkodás és olyan jelenetsorok, melyek önmagukban nem lennének viccesek, de ahogyan egymás mellé vannak rendezve, az mégis mosolyra fogja húzni a fekete humorért rajongók száját.
A szatirikus megközelítés persze valószínűleg nem mindenkinek fogja elnyerni a tetszését és szép kényelmesen el lehet gondolkozni azon, hogy létezik olyan mértékű szipirtyóság, ami miatt valaki rászolgál a halálra és vajon lehet-e ilyen módon viccelődni igazi emberek tragikus sorsán? Persze a válasz ez utóbbira: igen.
Ebben persze nagy szerepe van a címszerepben Jack Blacknek, aki némileg visszafogva magát excentrikusan szolid stílusban alakítja valami egészen zseniális módon Bernie karakterét, a sírból visszatérő Shirley MacLaine pedig pofoznivalóan jól testesíti meg a kiállhatatlan Marjorie-t. A gárda Jolly Jokere a felismerhetetlenségig eltaplósított Matthew McConaughey rendfenntartója, aki számtalan vidám pillanatot okoz, a sajtó figyelmét felhívni hivatott „drogdíler szerencsekerék" pedig a film egyik legemlékezetesebb mozzanata.
Sajnos félő, hogy minden erénye ellenére a cucc egy kútba dobott kő gyorsaságával fog eltűnni a piacról, így azt kérném, hogy nézzétek meg, beszéljetek róla és ajánljátok másoknak is, hogy következő alkalommal már ne egy kilencvenes évekbeli német tinivígjáték címével merjenek csak behozni az országba egy ilyen különleges filmet.



Börni, az eszelős temetős *(Bernie)* | **Műfaj:** Amerikai fekete komédia | **Rendező:** Richard Linklater | **Szereplők:** Jack Black, Shirley MacLaine, Matthew McConaughey | **DVD forgalmazó:** Gamma Home Entertainment

Okamura Tensai / Nokiya – Darker Than Black Vol. 1 – A fekete kaszás *(Mangafan Kiadó)*

Sötétebb a feketénél… micsoda eredeti cím. A fekete kaszás: na ez legalább nem a megszokott, igaz cserébe full idiótán hangzik. A fenti két elnevezés egyszerre jellemzi Okamura Tensai most bemutatásra kerülő alkotását, ami teljesen nyilvánvaló dupla K.O.-t jelentene a legtöbb esetben, de a mínusztízpontos címek mögött szerencsére remek tartalom rejlik. Tíz évvel ezelőtt Tokyo közepén megnyílt egy Pokolkapu nevű képződmény, mely amellett, hogy leradírozta csillagokat az égről, elképesztő méretű hatalommal volt képes felruházni mindazokat, akik hajlandóak voltak feladni minden érzésüket, moráljukat, ezzel pedig tulajdonképpen emberi mivoltukat. Őket hívják kontraktoroknak (szép, magyaros fordítás…) és persze a világ vezető kormányai kapva kaptak az alkalmon, hogy a saját embereikből szupermutánsokat faragjanak, majd elrejtették a képződményt egy bazinagy fal segítségével.
Az emberfeletti képességekkel bíró kontraktorok tulajdonképpen bérgyilkosként működnek és különleges képességeikért cserébe minden alkalommal fizetniük kell, ez minden egyénnél más és más (és általában értelmetlennél értelmetlenebb) dolgot jelent.
Persze minderről eleinte semmit nem tudunk, helyette pedig a Kana nevű tinilány sorsát követhetjük figyelemmel, aki már több, mint egy éve elvesztette apját egy tömeggyilkosságban, majd 365 napnyi intenzív szomorkodást követően egy bevásárlókörút során az utcán egy az apjához kísértetiesen hasonlító embert lát meg. A már ránézésre is baromira ellenszenves lány ezután nyomozásba kezd, mely során besétál két rejtélyes idegen párharcába és ezzel belecsöppen… 10 oldalnyi tökfelesleges semmiségekkel kísért drámázásba, ami után most már TÉNYLEG elkezdenek történni az események, kiderül, hogy a csaj emlékezetét kitörölték és… és később jön egy beszélő fekete macska és egy olyan figura, akit minden valószínűség szerint Hitlerről mintáztak.
A Darker Than Black-ből egyébként létezik egy anime sorozat is, a manga pedig ennek a spinoffja, ezt azért tartottam fontosnak külön megjegyezni, ugyanis a képregény erősen épít a rajzfilmben megszerzett tudásra, így aki előismeretek nélkül vág bele a nagy kalandba, annak nem árt, ha kéznél van egy zanzásított verzió az ott történő eseményekről, mert enélkül a cselekmény sok helyütt nehezen követhetővé fog válni.
Ez azért tragikus, mert maga a sztori amúgy kifejezetten érdekes volna, a benne lévő fordulatok pedig folyamatosan magasan tartják az olvasóban felgyűlő feszültséget.
A túlnyomórészt meglehetősen sötét színezetű történéseket szerencsére időről időre feldobják némi kellemes humorral a jól megírt karakterek. Ez utóbbi kitétel persze a fent említett hősnőre nem érvényes, hiszen a csaj legtöbbször baromi idegesítő és vinnyogása miatt legszívesebben egy pofozógéphez kötöztem volna pár órára (napra?).
Maga a megvalósítás így laikusként szemlélve teljesen okés, a rajzok szépek, a csészealjszemek kifejezőek és a magyar fordítással sincs semmi gáz, az pedig külön bónusz pontot ér, hogy az egész sztori megáll két kötetben, így aki Naruto kalandjainak olvasásába anno azért nem kezdett bele, mert tisztában volt azzal, hogy a történetnek további 286 része van (melyből persze saccperkábé 143-ban nem történik semmi érdemleges), azok most fellélegezhetnek. A Darker Than Black ugyan nem kötelező érvényű klasszikus, de egy körre érdemes elvinni két komolyabb olvasmány közé bepréselve.



Okamura Tensai / Nokiya – Darker Than Black Vol. 1 – A fekete kaszás
(Mangafan Kiadó)

eszgé

Hőjj!

A nyár végre végéhez ért, azaz jönnek a nagy megjelenések. Míg az elmúlt hónapban azért digitálisan érkeztünk, mert szinte nem jelent meg semmi, addig jövő hónaptól már azon kell majd gondolkodnunk, hogy nyomorítsunk be ennyi mindent. Mivel a digitális szám mindenkihez nem jutott el, nekem jutott a feladat, hogy mindenkivel tudassam JediEco távozását. Bár a gondolat is undorító, eszetlen humora azért hiányozni fog mellőlem, így megpróbáltam olyan embert felkérni, aki a legjobban betölti az általa hagyott űrt.
A Konzoltáció keretein belül tessék nagy szeretettel fogadni a Magazin saját műértőjét (jobbra nem futotta), eszgét! rolmanus Köszönöm a lehetőséget, erre a pillanatra készültem mióta először érintették meg az ujjaim a billentyűzetet és szeretném megköszönni azt, hogy itt lehetek a szüleimnek, a spirituális entitásoknak, a macskámnak, a szomszéd néninek, aki az állandó krákogásával nem hagy aludni, meg a... eszgé

Üdv!

17. szám óta olvasok Konzol magazint (azóta mindegyik megvan), és tetszik is, de van egy író, akivel nem értek egyet, és ezt szeretném kifejteni. Veres Miki az, több szempontból is hőbörgésre ad kisebb okot az, amit csinál. **(Na, Mikit eddig úgyis mindenki szerette, már kezdett unalmas lenni a dolog! r)** *(Veres Miki monnyon' le! e)*
Mivel nem vagyok nagy fantasy rajongó, eléggé érdekes, hogy valamiért a Monster Hunter 3 Ultimate mégis megfogott, ezért is fogadtam (eleinte) nagy örömmel, hogy a róla szóló cikk 4 oldalas lett.
Azért írtam, hogy eleinte, mert szomorúan kellett szembesülnöm a ténnyel, miszerint hiába a négy oldal a Veres Miki által írt teszt, ha abból az első kettőn nem is írt semmit sem a játékról. Miki érdektelen és fölösleges filozofálgatásáról szólt, közben elhangzik ez is: „Hogy miért nem élveztem a Monster Hunter szériát? Érdekes kérdés" Igen, ez valóban érdekes, csak a Kuplung nevű három lábú kutyámat sem érdekli *(meg nagyjából semmi más sem egy velős csont + műláb kombón kívül gondolom... e)*, emiatt fölösleges elvenni a helyet olyan játékok elől, mint a Far Cry: Blood Dragon, vagy a Call of Juarez: Gunslinger, amik alapjában véve is megérdemeltek volna minimum két oldalt, attól függetlenül, hogy letölthetősek. **(Engem például érdekelt, mivel én sem élveztem soha a MH játékokat. Persze ízlések és... na tudod. r)** *(Hja, ezek az örök témák: mennyire legyen személyes egy-egy írás és melyik teszt hány oldalt érdemelne... RBaly monnyon' le? e)*

Más. Hiába közhely, ha még a mai napig puffogtatni kell, hogy „legjobb játék", illetve „tökéletes játék" nincs. Ezzel szemben egyre többször találkozni az írásaiban olyan kijelentésekkel, mint például „ez a videojátékos történelem legjobb játéka", vagy „ha ezzel játszottál, láttál mindent, ha nem, akkor semmit", stb.
Lehet, hogy neki a The Legend of Zelda: Skyword Sword tetszett a legjobban, de ezzel nincs mindenki így. Egy ember véleménye ez, amit nem kéne másik egymillióra (akik Konzol Magazint vásárolnak idehaza) ráerőltetni, mert ha valakinek más a kedvence, annak ez olyan érzés, mintha azt mondanák, hogy „Neked azért nem ez a kedvenced, mert nincs ízlésed, ez egyértelműen jobb a kedvencednél". **(Ebben mondjuk van valami, sajnos gép híján még én sem játszottam a Skyward Sword-al, de MÉG élek! :) r)** *(Frankón kiválasztottad a kulcsszót a mondatból: MÉG. Rolmi gondolom örülni fogsz a hírnek, hogy Miyamoto-san már úton van egy csapat élet nagyságú Pikminnel, hogy elbeszélgessenek veled a Skyward Sword elmulasztott szépségeiről... e)*

De hadd érzékeltessem ezt egy példával. Mivel nekem a Deus Ex tetszett a legjobban, ezért kijelentem, hogy „A Deus Ex az überelhetetlen, legjobb RPG, mindenképpen ezzel játszatok." Milyen érzés? Jelenleg valószínűleg semmilyen, mert ez csak egy Konzoltációban kifejtett vélemény, ami egy laza kijelöléssel és BackSpace-szel örökre eltüntethető a Föld színéről, de mi van, ha mondjuk én - teszem azt - a PC Gamer egyik elismert tesztelője lennék, ti meg mondjuk átlagos emberek, és úgy jelenteném ki ugyanezt *(Ez így, ebben a formában szerintem nem feltétlenül igaz. Rengetegen kezdték azzal ebben a szakmában, hogy „átlagos emberként" írogattak teszteket gyakorlatilag a saját szórakozásukra, amíg egy profi magazin felkarolta őket, nem is beszélve arról, hogy ismerek egy olyan évtizedes múltra visszanyúló PC-s lapot, akik ellenben olyan arcpirító butaságokat voltak képesek nyomtatásba küldeni, amit a jobb érzésű amatőr weboldalak se hoztak volna le e)* (upssz, utólag visszaolvasva a levelet eszembe jutott hogy a PC Gamer, a PC Zone, meg sok egyéb magazin pont a Deus Ex-et választotta a legjobbnak, de ennek jelenleg nincs jelentősége). Most lényegtelen, hogy PC-s magazinokkal példálóztam, nem konzolosokkal, így is értitek: sok-sok emberre ráerőltetném ezzel a véleményem.
Igen, a játékteszt bekategorizálhatatlan műfaj, meg minden, ezt már kifejtettétek egy Kibeszélő erejéig, de attól még van, ami talán egyértelmű, azaz: az objektivitás sosem árthat. **(Persze, csak az objektivitás is határos. Nincs teljes objektivitás, legalábbis emberileg elérhetetlen. Épp ezért, bár a mi véleményünk sok ember számára releváns, aminek nagyon örülünk is, végérvényes, mindent átfogó igazságnak ezt sem lehet felfogni. Mindent egybevéve ez is csak egy vélemény, még ha komolyabban alátámasztott is. Kivéve az enyém. Az az igazság. r)** *(Mármint az az igazság, ami köztudomású-lag odaát van? e)*
A Donkey Kong Country Returns 3D teszt kapcsán: Én játszottam pár platformerrel, és a Jazz Jackrabbit 2 tetszett a legjobban *(Mekkora komolyság volt a maga idejében ez a játék... Egy HD remake-et esetleg valaki? Hm? e)*, így kijelenthetném, hogy a JJ2 a legjobb, de nem teszem, mivel nem próbáltam ki a világ összes platformerét, de szerintem Miki sem. Tökéletesnek se mondhatná, hisz 3DS-en framerate lehetne jobb, könnyen feldühít, meg minden, de legyen annyi elég, hogy az az ő kedvence. Szerintem Miki tipikusan az a személy, aki nem bír meg sok nagyon jó játékot egymás mellett, és mindenképpen versenyeztetni akarja őket, hogy eldőljön, melyik a legjobb. Hogy ezt honnan veszem? A DKCR 3D első négy sora valahogy így hangzott: „Annyira jó érzés, hogy azon kell magamban vitatkoznom, hogy melyik volt ennek a konzolgenerációnak a legjobb 2D-s platformjátéka." Nem tudom, hogy ki tartott fegyvert a fejéhez arra kötelezve, hogy ezen vitatkozzon, de felesleges is, mert ha végeredményt kap, az úgy se lesz jó. **(Attól függetlenül az ember saját maga számára szülhet valamiféle konklúziót, hogy ő végülis azt tartja a legjobbnak, senki nem kötelez arra, hogy azt te magadra nézve is elfogadd. r)**



Ha kicsit objektívabb nézőpontot választana, akkor még erőfitogtatás gyanánt az írásaiba beleerőszakolt és oda nem illő idegen szavak se zavarnának *(Sacre bleu! e)* (miközben gyakran még a tárgyragot is elfelejti a főnevek után rakni), - bár az biztos jó, hogy az olvasónak magazin mellé még egy Idegen Szavak Zsebszótárát is magával kell vinnie a WC-re - ugyanis magazin még mindig jó, csak kisebb apróságok vannak, amik zavarnak.
Tényleg, van egy kérdés, amit régóta fel szeretnék tenni: Ha az új Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3 a legszebb animés grafikájú játék, akkor megérdemelné a 10 pontot a vizualitásra, nem? (Főleg, hogy a Ni No Kuni megkapta, pedig a NSUNS3 teszt írója szerint az nem olyan szép, de hasonló a helyzet például a Crysis 3-mal is, ami szintén 9-et kapott, pedig szerintetek az a legszebb játék ebben a konzolgenerációban).
(Nos ez érdekes kérdés. Én kilencet adtam a NSUNS3 vizualitására, de ezt a saját skálámon helyeztem el, ami sok esetben jóval szigorúbb, mint más íróké. A Ni No Kuni-t nem én pontoztam, így nem ahhoz viszonyítottam a Naruto grafikáját. Crysis 3 dettó, nem én pontoztam, nem tudok nyilatkozni róla. r) *(Ez speciel abból a tényből fakad, hogy az újságba több tesztelő is ír cikkeket mindenki saját értékelési rendszerrel és ízléssel, emiatt fordulhat elő, hogy néha úgy tűnik nem következetesen pontozzuk a játékokat.*
Szorri, tudjuk, hogy ez idegesítő, de amíg nem redukáljuk le egyre a tesztelők számát, ezzel nem igen tudunk mit kezdeni. e)
Tényleg, Martinnak szólnék, hogy ne írjon olyat, amihez nem ért, *(kórusban, ha kérhet-*



ném: martin monnyon' le! e) mert rajongóként egy szívendőféssel ért fel a kijelentés a Ninjás retro rovatban, miszerint „Adam Jensen is ninja a Deus Ex játékokból".
Adam Jensen csak a Human Revolution-ben szerepelt, ami amúgy a „legnemdeusexebb" Deus Ex, ami valaha készült, de [reklám] írtam erről egy cikket a Konzol Online-on „A Deus Ex átalakulása" címmel [/reklám], így fölöslegesnek érzem ezt újra kifejteni, meg nem is szeretek hosszú leveleket írni, így a lényeg: az első Deus Ex főszereplője JC Denton (aki sokkal nagyobb badass Jensen-nél), az Invisible War-é Alexandra vagy Alexander Denton, míg a Human Revolution-ben tölti be Adam Jensen a protagonista szerepét. **(Szerintem egyszerű typo volt, Martin már elég régóta van a szakmában, nem hiszem, hogy az első Deus Ex játéka volt. r)**
Bocs, hogy egy levélbe sűrítettem bánatomat, de maximum nem kerülök be. *(Amint látod a bekerülésed esélye közelít a 0%-hoz... e)*
A lényeg az, hogy Konzol Magazin legyen minden hónapban, nyomtatottan.
Na sziasztok. *(Szeva. Köszi a levelet. e)*

Üdv: Atis

Én személy szerint már nagyon várom mind az Xbox One-t, mind a PS4-et. **(Én is, bár első körben „csak" utóbbit veszem meg. r)** Sajnos a Microsoft hibát követett el.
Kijelölte a lehetséges utat a jövő felé, de egyből vissza is táncoltak az első negatív visszhangokra. Miért? Egy ilyen üzleti modellt nem két perc alatt dobja össze két ember, hanem ezt megelőzően fel is kellett építeni és le is kellett tesztelni mindent.
Azzal, hogy visszatáncoltak, a szememben többet estek, mint ha minden maradt volna az eredetiek szerint. **(Igazából a Microsoftnál a legnagyobb gond a kommunikációval volt, aminek a levét még mai napig is isszák. Nem a sátán gépezetét tervezték meg, és nem voltak rosszak az eredeti elképzelések, de ezt borzasztóan kommunikálták, és hagyták, hogy elfajuljon a helyzet. r)** *(Szerintem ha ragaszkodnak az eredeti elképzeléseikhez nagy valószínűséggel rövid időn belül soha többé nem kellett volna gondolkodniuk semmilyen üzleti modellről... e)*
A Steam is így kezdett, mégis ma a PC-s játékipar megmentőjeként tartják számon. Most meg a Microsoft kapkod jobbra-balra, egyszer ezt nyilatkoznak, máskor kénytelenek megcáfolni - miközben a Sony like a boss figyeli a növekvő előrendeléseket és nyugodtan tud belerúgni az Xbox One-ba, mert ők maradtak az eredeti elképzeléseiknél.
Csak aztán nehogy pofára esés legyen belőle! *(Asszem a napokban posztolták ki, hogy az aug 5. után beérkezett PS4 előrendeléseket már nem biztos, hogy tudják majd teljesíteni. Szerintem nem éppen így fest egy látványos bukás. e)* Érdekes, hogy az erősebb hardvert tápostul bele tudták nyomni egy sokkal kisebb házba. Valamiért olyan érzésem van, hogy az első PS4 körből ki kellene maradnom... Azt már hozzá se kell tenni, hogy az E3-on demózott cuccok szinte mindegyike 30FPS-en futott, sőt, a Killzone: Shadow Fall hajlamos is az FPS dropra. Kicsit gáz, hogy pont a Sony nem állított fel magának egy 60-as mércét, ellenben a Microsoft igen.
Gyönyörű lesz a Forza 5, a lelkemet odaadnám egy Halo 5-ért (kami-sama, micsoda multi lesz ott!) és még van egy olyan érzésem, hogy a GamesComon fogunk olyanokat látni, ami a redmondiak felé billenti majd a mérleg nyelvét. *(Ingyen FIFA az előrendelőknek, igazából X fronton ez volt az újdonság GC-n) (Óóó igen, mondjuk egy új multimédiás szolgáltatást, ami 99%-os valószínűséggel nem fog működni Magyarországon? Máris gyorsabban ver a szívem. e)*

Én sajnos csak jövőre tudnék akármelyikbe is beruházni **(A dolgok jelen állása szerint senkinek nem lesz könnyű idén beruházni bármelyikre. r)** de mivel anyagia vagyok, így egy PS4-es kezdőcsomag árának feléből veszek majd egy Wii U-t és hozzá pár játékot. A Watch_Dogs ott is szép lesz, a Wind Waker HD oda fog csapni, Pikmin 3 már kijött, a Wonderful 101-hez sok reményt fűzök, és még jönni fog a DKC: Tropical Freeze, a Super Mario 3D World és a Mario Kart 8 is. *(Vicces, de dettó ugyanezt tervezem. Év végére lesz annyi cím, hogy megérje bezsákolni a gépet, jövőre meg ott van ugye a Bayonetta 2, ami önmagában eladta nekem a WiiU-t. e)* A 8. generáció már itt van és most meg van adva a lehetőség, hogy a konzolozás újabb aranykora vegye kezdetét. **(Ezek a legizgalmasabb évek, amikor még nem tudjuk, igazán mire képesek az új gépek. Most még minden új, minden tele van meglepetéssel. r)**

crazyhussar

Sziasztok!

Az ehavi téma a nextgen?Ugye jól tudom? **(Igazából az ehavi téma is a bármi, de igen, a nextgen is jöhet. r)** Na akkor essünk neki.
Hát én pártatlan vagyok a konzolokkal.
A játék a lényeg nem a fászbuk meg a skype. **(Hát az biztos, amíg volt Vitám, egyszer nem volt rajta megnyitva a Skype vagy a Facebook. r)** *(Bevallom eddig nem is igen figyeltem fel rá, hogy van előre telepített fb a gépen... e)* Azt látom előre hogy EA-Activison „mindenévbenugyanaz" áradata biztosítva lesz és mehet a vita hogy a Moneyfield vagy a Call of Money a jobb. **(Ez az a vita, amiben én soha nem vettem részt, és nem is fogok. r)** *(Az én voksom a Grand Theft Money $, a Watchmoneys és a Assassin's Creed: Black Money kapja e)*
De lapozunk mert a gép a lényeg.Jó egyik sem egy nagy szépsèg de pici pénzért mind a haverom lesz.:)Egy kicsit belemegyek a handheld dologba is.A ps vita és 3ds.
A 3dsről érdemben nem tudok véleményt formálni. *(Megtehetem helyetted? A 3DS egy remek kézikonzol, olyan minőségű programfelhozatallal, amibe az asztali gépek is belesápadnak. Köszi . e)* A Vita volt már használatban nálam(egy konzolshopban probáltam ki LittleBigPlanettel)és lehet bennem van a hiba de a grafika nem fogott meg.
Oké szép meg minden de valahogy nem kerestem az állam a padlón. A gép (Vita tulajok most fognak vérdíjat tűzni a fejemre) de ugy néz ki mintha a pspre egy palacsinta sütővel rásomtak volnak párat. Annyit akarok kihozni a levélből hogy nem a pixellek száma vagy a fászbuk a lényeg! *(De most akkor miért várod, hogy az állad a padlót verdesse, ha nem a grafika a lényeg? Ajánlom a Killzone: Mercenaries-t kipróbálásra, na az a játék olyan brutálisan néz ki, hogy garantáltan úgy fogod visszagyömöszölni pár perc után a kiugrott szemeidet a helyükre e)* Hanem hogy szórakoztasson a cucc!Legalábbis szerintem. **(Én szerettem a Vitámat, a külsejével sem volt bajom, hanem sokkal inkább azzal, hogy nincs rá elég játék. 3DS-re sokkal több egyedi, exkluzív cumó van, és valahányszor járt nálam gép, sokkal jobban élveztem, még ha fele olyan erős sincs, mint a Sony marokgépe. r)**
A nyár utolsó negyedére a kisebbeknak kellemes strandidőt a nagyoknak hideg sört kívánok! **(Ó igen, épp most bontom. r)** *(A strandidőt? e)*

Klein

Ennyi. Ennyi?! Ennyi. Hát ezúttal nem vitték túlzásban a leveleket, ami persze annak is betudható, hogy nem mindenki olvasta a digitális számot, és sokaknak a levele oda került be. Jövő hónapra már nem lesz mentségetek, szóval a szokásos „Írjatok amiről akartok" mellé szépen írjátok le az őszi kívánságlistátokat. *(Nem tudom kinek mennyire tűnt fel, de Jedi kilépése titokzatos módon egybeesett a Konzoltációs levelek elapadásával. Ezzel persze nem arra célzok, hogy a levelek zömét ő írta magának, de... e)* **Továbbá válaszoljátok meg az örökérvényű kérdést: Battlefield vagy Call of Duty?** *(esetleg SNES vagy Mega Drive? Tyúk vagy tojás? Etc. e)***...nem, dehogyis, ez engem marhára nem érdekel, nehogy ilyeneket írjatok. Csurogjanak a levelek a** *konzoltacio@konzol.eu***-ra vagy a postacímünkre. Jövő hónapban tali!**

Bye!
rolmanus & *eszgé*

KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL





























IMPRESSZUM

KONZOL magazin

Konzol - a videojáték magazin
info@konzol.eu - www.konzol.eu

ISSN 2061-8808
Megjelenik havonta

Kiadó
Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest Visonta u. 1-2.

Terjesztés
Lapker Zrt. és alternatív terjesztők

Szerkesztőség
Laptulajdonos
MORVAY PÉTER / morvay@konzol.eu

Külső szerkesztő
RÓNYAI BALÁZS

Grafika és tördelés
NAGY VERONIKA / veronina@konzol.eu

Aktuális számunk írói:
Duke, Dzsek, eszgé, FutuRetrO, galbalazs1987, Hpeti, keviny, Krisz, Martin, Petúnia, picachu, RBaly, rolmanus, V, Veres Miki

Hirdetésfelvétel
MORVAY PÉTER / morvay@konzol.eu

Előfizetés
Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest, Visonta u. 1-2.
www.konzol.eu
elofizetes@konzol.eu

Digitális előfizetés
www.dimag.hu/konzolmagazin

Partnereink



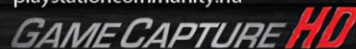
www.melyepitolabor.hu



A Console Corner üzletében a lap 100 Ft-tal olcsóbban megvásárolható!



playstationcommunity.hu



A tesztekben szereplő képek egy részének elkészítéséhez az AVerMedia készülékét használjuk.

A játékok vizsgát tesznek a Konzol Magazin bizottsága előtt! Az alábbi értékek állapíthatóak meg egy-egy program kapcsán.

- **10** Se szebb, se jobb nincs, ha volt is, újradefiniálta azt!
- **9** Kötelező vétel, a hajad leteszed tőle!
- **8** Jó, nagyon jó, vétek kihagyni!
- **7** Vagy lágy, vagy szőrösszívűek vagyunk, de ezzel te nem veszthetsz semmit.
- **6** Úgy ahogy egyben-rendben van, valami mégis hiányzik.
- **5** Közepes, átlagos, majd minden tekintetben.
- **4** Majdnem megüti a mércét, de csak majdnem.
- **3** Ha ingyen kapod, akkor talán egy kis időt megér.
- **2** Leteszteltük, hogy elkerülhesd.
- **1** Mi se értjük, miért tettük be…

A Konzol Magazin a Te magazinod!

Ígéretünkhöz hűen újra lehet pályázni nálunk cikkekkel, borítótervekkel és most először a gyűjteményeitekkel!

Újdonság!

K-onz-OLLEKCIÓ rovat indul

Van egy párját ritkító konzolos gyűjteményed, amire büszke vagy és szívesen osztanád meg másokkal képes beszámoló formájában szerzeményeid történetét? Akkor most rajtad a sor, hogy megmutasd, milyen kincseket, gamer témájú relikviákat, masinákat őrzöl videojátékos szentélyedben.
Ehhez nem kell mást tenned, mint jó minőségben lefotóznod őket (legalább 6, jó minőségű (2MP+) képet kérnénk) és nagyjából 4500 karakterben összefoglalnod históriájukat. Írhatsz többek között arról, hogy mikor és mi módon vette kezdetét a gyűjtögetős életmódod, mire vagy a legbüszkébb, sőt arról is, hogy melyik a legritkább, legkülönlegesebb darabja a kollekciódnak. A legjobbnak ítélt szerzemények rendszeresen bekerülnek majd a Konzol Magazin hamarosan induló „K-onz-OLLEKCIÓ" rovatába, melynek így ékes gyűjteményeitek lesznek állandó főszereplői.

Mutassátok meg nekünk, milyen gyümölcsöket termett eddig szorgalmas gyűjtésetek!

Olvasói szemmel rovat

Amennyiben be szeretnél cikkeddel kerülni a magazinba, a következők betartásával küldd el nekünk a cikkedet:
- Írj egy maximum fél éves játékról, körülbelül 4000-4500 karakterben (szóközökkel) együtt.
- Szeptember 30-ig várjuk a pályázatokat. Ahogy korábban, most is egy, az általunk legjobbnak vélt kerül be a lapba.
- Ajándékként a bekerülő mű szerzője a következő lapszámot ingyen megkapja.

Borítópályázat

A megkötések, elvárások ugyanazok, mint korábban voltak, azaz:
- A borító videojátékos témájú legyen
- Képformátumból főképp a JPEG, TIF, PNG vagy PSD file-okat preferáljuk
- Kérjük igyekezzetek minél jobb minőségű/nagyobb felbontású képet küldeni (max. 10MB)
- Pályázatunk egész ősszel tart, vagyis november 30-ig várjuk az alkotásaitokat
- A legjobbnak vélt borítókat a lap hasábjain leközöljük, a nyertes alkotás féléves előfizetést nyer a Konzol Magazinra

Mindhárom játékra az elkészült műveket az info@konzol.eu címre küldjétek el.

XBOX 360 • XBOX ONE • PLAYSTATION 3 • PLAYSTATION 4 • NINTENDO WII U • PS VITA • 3DS

a videojáték

KONZOL

magazin

www.konzol.eu

2013. SZEPT. IV. évf. 5. szám

799 Ft

ISSN 2061-8808

32. szám

